
'99 €
Canarias 3,14 €
PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PS2 • PSP • DSi • 3D
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLA
HOBBY
CONSOLAS
GUÍAS&TRUCOS
L.A. NOIRE
GUÍA COMPLETA
L.A. NOIRE
...as las claves para
...bar el juego al 100%
DUKE NUKEM FOREVER
¡Larga vida al rey, nena!
Póster de rega
REPORTAJ
ATAQUE
PS NETWOR
Entrevistas exclusiva
con Sony, la polic
y los hacke
ADELÁNTAT
¡LLEGA EL E3
Estas son nuestra
apuestas para la fer
¡EXCLUSIVA!
ASSASSIN'S CREED
REVELATIONS
¡Alucina con la última aventura de Ezio!!
Portugal 2,99 €
8 424094 810017
SUPLEMENTO ESPECIAL
ZELDA OCARINA OF TIME
Todo sobre el histórico
juego que llega ahora a
Nintendo 3DS!
¡A FONDO!
L.A. NOIRE, DIRT 3...
¡Los análisis más
completos de los
mejores juegos del mes!






EL KIOSKO DE MIC___MIC

EDITORIAL

BIENVENIDOS



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

manuel@axelspringer.es

El esperado regreso de Ezio



Pocos juegos crean tanta expectación en los últimos tiempos como *Assassin´s Creed*. Las aventuras de Ezio han abierto tantas posibilidades que al final la segunda parte se ha convertido en una trilogía dentro de la hipotética trilogía que continuará en el futuro con la tercera parte. En fin, un pequeño galimatías para quien no sepa de qué va la cosa, pero una estructura cristalina para quienes seguimos -una legión- con pasión esta apasionante saga.

Y mientras Rockstar, a lo suyo. Es decir, lanzando juegos únicos y diferentes. *L.A. Noire* lleva el género negro a los videojuegos como nunca se había hecho, cuidando hasta el más mínimo detalle y con un alarde técnico que os dejará atónitos. Con nuestro completo análisis y la guía le sacaréis todo el jugo a esta maravilla.

Todo esto en un mes muy revuelto con lo de PS Network. Parece que por fin las aguas han vuelto a su cauce, pero el lío ha sido de órdago. Por eso hemos decidido analizarlo al detalle y hablar abiertamente con todos los implicados: la propia Sony, las fuerzas de seguridad encargadas de los delitos informáticos... e incluso con los hackers. Esperemos que este episodio no vuelva a repetirse por el bien de los videojuegos.

Y no me quiero olvidar de *Zelda*. El lanzamiento de *Ocarina of Time* en 3DS va ser todo un acontecimiento. En nuestro suplemento especial hemos echado la vista atrás y me apuesto a que a más de uno se os escapará una lagrimita recordando el año en que el juego salió en Nintendo 64. Qué tiempos... Pero, ¿a qué esperáis? ¡A devorar la revista!

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector
jabad@axelspringer.es

¿Alguien pedía originalidad? La falta de propuestas originales suele ser una queja repetida por muchos, pero en este número se han reunido unas cuantas novedades que aportan un soplo de aire fresco: *Portal 2, Child of Eden, Patapon 3* e incluso *L.A. Noire*, con su uso de las expresiones faciales, huyen de los convencionalismos.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es

Seal Team Six. Les llaman "los profesionales silenciosos" y fueron los responsables de la eliminación de Bin Laden. No sólo aparecerán en *Modern Warfare 3*, sino que forman parte de los Tier 1 de *Medal of Honor*, y su fundador fue Dick Marzinko, el personaje que inspiró el juego *Rogue Warrior*. Disney quiere registrar la marca...



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es

El mapa de la 39. 5-12
20-22-10-5-21-16
4-9-5-3-9-20-5-9-20
23-16-12-23-5-19-1
3-16-14---14-22-5-23-16-20
1-3-5-19-21-9-10-16-20
3-16-13-16---5-20-21-5
5-14
1-20-20-1-20-20-9-14-20
3-19-5-5-4
19-5-23-5-12-1-21-9-16-14-20.
¡23-9-23-1!

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 237. JUNIO 2011

PÁGINA 32 REPORTAJE

¡En exclusiva! ASSASSIN´S CREED REVELATIONS

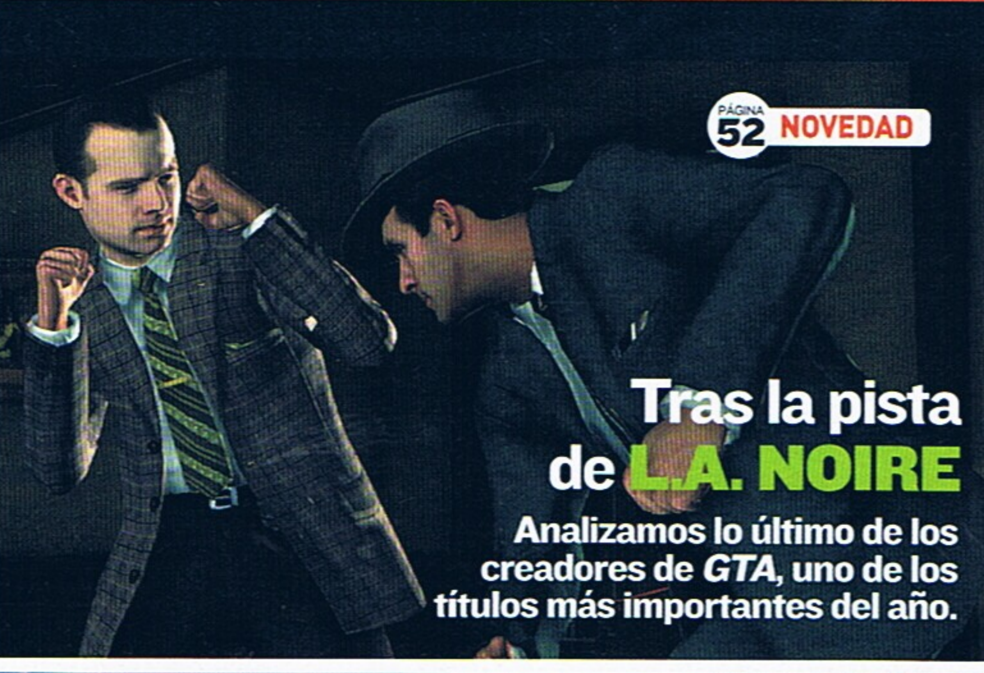
Os ofrecemos los primeros datos de este título, que pondrá el punto final a la trilogía de Ezio en nuestras consolas.



PÁGINA 58 ANÁLISIS

DIRT 3 a toda velocidad

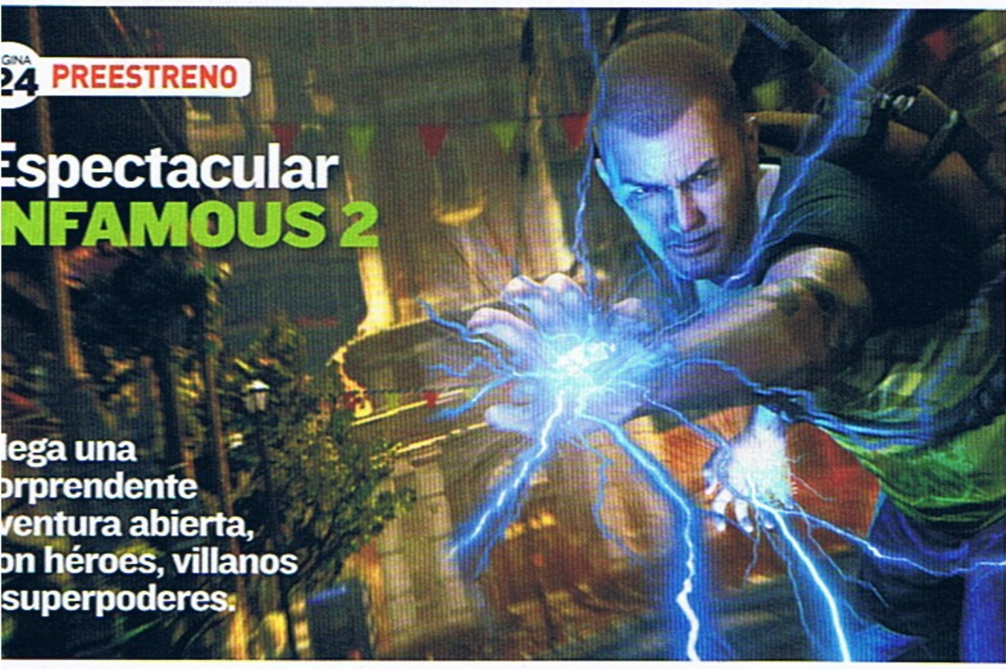
Pilota los coches más potentes en este simulador de rally legendario



PÁGINA 52 NOVEDAD

Tras la pista de L.A. NOIRE

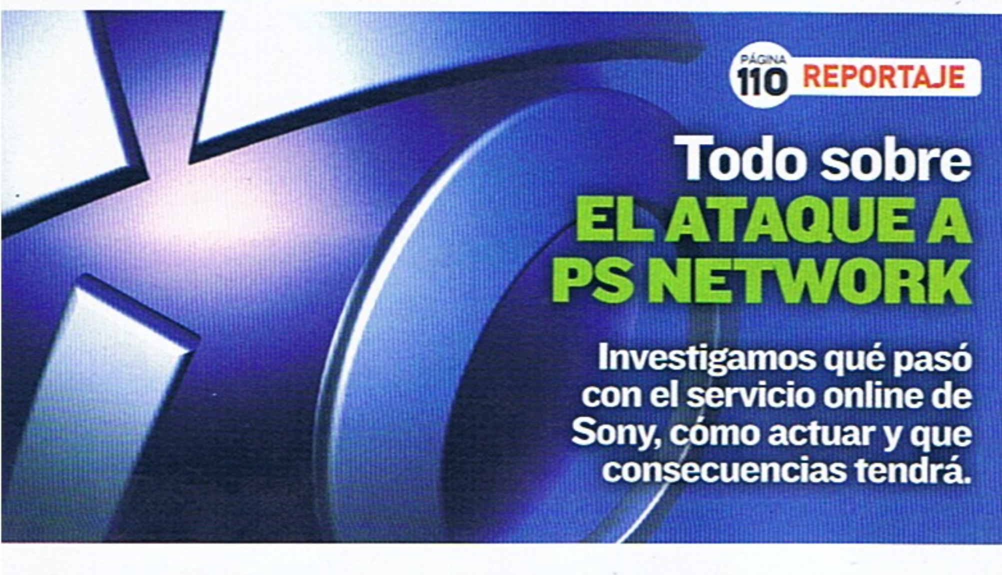
Analizamos lo último de los creadores de *GTA*, uno de los títulos más importantes del año.



PÁGINA 24 PREESTRENO

Espectacular INFAMOUS 2

Llega una sorprendente aventura abierta, con héroes, villanos y superpoderes.



PÁGINA 110 REPORTAJE

Todo sobre EL ATAQUE A PS NETWORK

Investigamos qué pasó con el servicio online de Sony, cómo actuar y que consecuencias tendrá.

TODOS LOS JUEGOS



JUGANDO A SER DETECTIVE

Puede que no tengamos el mismo estilo que Cole Phelps en ***L.A. Noire***, pero nosotros también tenemos habilidades detectivescas. Sobre esta mesa están algunos de los casos que estamos resolviendo ahora mismo. Seguro que nos podéis echar una mano con nuestra investigación...

Los Angeles Times

COPYRIGHT 2008 70 PAGES | Año 2050 | DESIGNATED AREAS HIGHER 50c

Robo al banco con pistola de portales

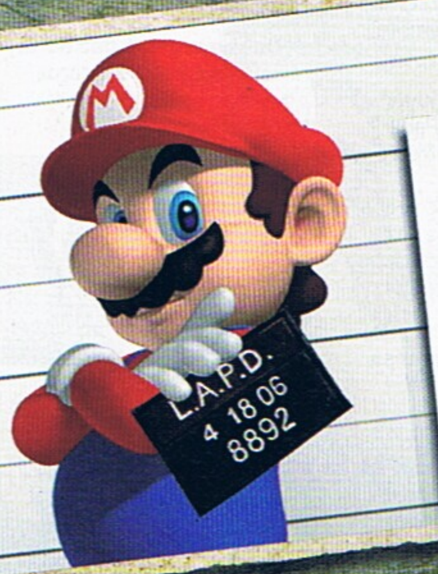


Los ladrones, dos robots, abrieron un hueco en la pared gracias a un dispositivo de alta tecnología.

By Maura Reynolds
Times Staff Writer

Durante la tarde de ayer, los dos individuos penetraron en la caja fuerte del banco, sin hacer ningún ruido, y se llevaron un botín de varios millones de euros. Los sistemas de seguridad, como láser, torretas y alarmas, no pudieron evitar que los dos androides se marchasen de la escena del crimen. Se sospecha que podrían estar disfrutando de su nueva fortuna en algunas isla paradisiaca, o en unos laboratorios científicos...

Arma descubierta en Constantinopla durante el SXVI.



SE BUSCA

Este peligroso individuo lleva más de 25 años recogiendo monedas de oro y aplastando a todas las tortugas que se interponen en su camino.

INFRACCIÓN DE TRÁFICO



- Se condena a pagar 10.000 creditos y retirada de dos puntos del carnet.

- Por superar la velocidad permitida en 54.000.000.000 Km/h.

- El Ayuntamiento de la Ciudadela.

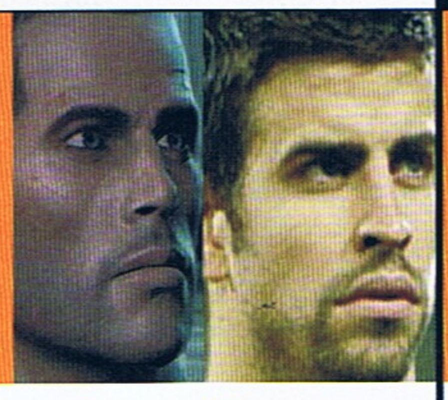
Duke, Tenemos a tus pibitas. Si tienes huevos ven a salvarlas



...a caja de cerillas ...n la prueba que ...tramos en casa del ...rafo Frank West. ...de hace unos días ...ā desaparecido.

MOLA

→ ¡Que el Coronel Shepard de Mass Effect y Gerard Piqué, el futbolista del FC Barcelona sean clavaditos! ¡Shepard es una digitalización de Piqué!
La pregunta más lógica que cabría hacerse ahora es... ¿con quién se queda? ¿Con Miranda o con Shakira?



→ Llevar capucha en los días de lluvia y sentirme como Ezio Auditore por la ciudad.
Bueno, con calma. Tú, por si acaso, no saltes desde los campanarios, ¿vale?

→ Vuestra máquina del tiempo para traer exclusivas antes que otras revistas.
No tiene mérito. Un condensador de fluzo por aquí, 140 kilómetros por hora por allá... y listo, exclusiva al canto.

→ ¡Que por fin esté a la vuelta de la esquina *Zelda: Ocarina of Time*!
Nosotros nos hemos "flipao" tanto que hasta le hemos dedicado un suplemento.

→ La portada que hicisteis de *Tomb Raider* el mes pasado. Cada vez lo hacéis mejor.
La verdad es que dibujar a Lara así de bien nos costó un poco, pero somos unos artistas con los "plastidecor".

→ Llegar a 1000 comentarios en el artículo de HobbyNews sobre la caída y vuelta de PSN.
Nos hubiera gustado alcanzar ese récord con un tema menos fastidioso, pero algo es algo.



→ Que saquen expansiones de *Fallout New Vegas*. ¡A este paso no va a quedar ningún sitio de América para viajar!
Sus creadores están pensando seriamente en trasladar la acción a Cuenca para darle un nuevo aire.

NO MOLA

→ Ser un nintendero de pro y que no te guste el café. ¡Queremos que lancen un Project Cola Cao!
Pues más te vale que le vayas cogiendo el gusto, porque vas a pasar muchas noches en vela esperando a esta consola. ¡Qué emoción, ¿cómo será?!



→ Que las claymores y granadas sean tan falsas que te pueden matar a medio kilómetro de distancia.
Lo dices como si te hubieran explotado muchas claymore "reales" de cerca...

→ Viajar 26 km. para jugar con tus colegas a *Wii Party* y dejarte el juego dentro de la Wii en casa.
Eso te pasa por tener colegas tan lejanos. La próxima vez díselo a la portera de casa, que también se animará a jugar.

→ Que en *FIFA 11* no se puedan hacer ruedas de prensa con los entrenadores del Madrid o del Barça.
Más que eso, se está sopesando incluir un minijuego de lucha en el que se lancen el SoyElPutoAmo Smash Attack y PorQuéPorQué Combo Finish.

→ Que mi madre me obligue a jugar con *Heavy Rain* para ver si atrapan de una vez por todas al Asesino del Origami.
Menos mal que no han sacado uno de El Secreto de Puente Viejo, que si no...

→ Que haya gente que lea la revista solo para criticaros.
¡Pues ban listos! ¡Komo si nosotros tubieramos fayos!



→ Que no enseñe la cara Melissa. Con ella ya me da igual la identidad secreta de Yen, sólo quiero ver la suya.
Bueno, aquí te la ponemos. ¿A que es tan guapa como te esperabas?

TU OPINIÓN CUENTA
Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es
O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas
Las 4 colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

→ Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGN



La imagen

Oh my God! ¿Qué hacen Mario y Sonic en Londres?

Pues deporte, principalmente, porque como sabéis los Juegos de 2012 se van a celebrar en la capital británica. Y como no podía ser de otra forma, las mascotas de Nintendo y Sega se pasaron por allí para anunciar la próxima entrega de *Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos*. Nos hubiera gustado verlos en Madrid, pero no pudo ser. ¿En 2020 quizá?

→ ESTE MES EN FACEBOOK HABÉIS HABLADO DE...

El asunto de PlayStation Network ha centrado vuestra atención, pero también otros temas que están muy de moda, como el inesperado regreso de Ezio o la falta de títulos rompedores para Move y Kinect.

Move y Kinect



Guille Berrocal

“Vaya chasco con los dos. Tanto que hablar en su momento... y ahora, como si no existiesen, sin juegos de calidad”



Jaime Ballester

“Move tiene buenos juegos: *Resident Evil 5, Little Big Planet 2, PlayStation Move Heroes, Killzone 3*...”



José Ocaña

“Move tiene más juegos adaptados, pero Kinect nos lo vendían como lo más y se ha quedado en nada”



Brais Neiro Calviño

“A ver qué ofrece Microsoft en el E3. De momento, está *Forza 4* y puede que también *Metal Gear Rising*”

El nuevo Assassin's Creed



Chema Molero

“Si ya sobraba mucho *La Hermandad*, con este están estirando mucho la goma. Deberían sacar entregas cada 2 años”



Johny Ruumbiitaad

“Estoy cansado ya de Ezio. Quiero algo nuevo: otra historia, otro personaje, otra época, no siempre lo mismo”



Julián Flores

“Será una gran aventura, pero me gustaría más un *Assassin's Creed* con un nuevo protagonista”



Félix Sánchez

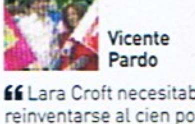
“A mí lo que me escama es que vamos a ver a Ezio con unos 50 años, y con esa edad no estará ya para subir atalayas”

El regreso de Lara Croft



Marc Peña

“A mí la saga me ha acabado resultando cansina, pero viendo como luce, me han entrado ganas de catarlo”



Vicente Pardo

“Lara Croft necesitab reinventarse al cien por cien y comenzar desde cero con un juego totalmente nuevo”



Ignacio Moya

“Soy fan incondicional de las aventuras de Lara Croft, así que estoy deseando que vuelva de una vez”



Mateus Zalera

“Este es el primer juego de la saga *Tomb Raider* por el que realmente me he mostrado interesado”

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas


HUNTED®
THE DEMON'S FORGE
WWW.HUNTEDTHEGAME.COM
03·06·2011
18
www.pegi.info
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation Network
inXile entertainment
Bethesda
© 2011 ZeniMax Media Inc. Hunted: The Demon's Forge, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Developed in association with inXile Entertainment Inc. inXile Entertainment and the inXile Entertainment logo are registered trademarks or trademarks of inXile Entertainment Inc. Windows, el botón Start de Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas registradas del grupo de empresas Microsoft. "Games for Windows" y el logotipo del botón Start de Windows se usan bajo licencia de Microsoft. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

LA POLÉMICA

¿Deben favorecer las compañías la venta de juegos nuevos?





Sí



Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

Menos aberrante de lo que se cree

Que conste que puede ser tirar piedras contra mi propio tejado (o cartera, en este caso), pero veo normal que las compañías "premien" a los usuarios que adquieren el juego de primera mano, ya sea con el típico pase para jugar online o con contenidos exclusivos. Además, por lo general, sucede que quienes adquieren el juego de segunda mano pueden obtener esos contenidos pagando cierta cantidad. Las compañías buscan ganar dinero y, en contraste con el tinglado de los DLC, esto sí es justificable.

No



Borja Abadíe
Colaborador de Hobby Consolas

No a los jugadores de 2ª clase

Mira Rafa, para los que vivís en la opulencia comprar los juegos el mismo día que salen, con figuritas, todo tipo de regalos o contenidos exclusivos es el pan de cada día. La realidad es que los usuarios no disponemos de tanto dinero. Preferimos gastar nuestros ahorros en nuestros juegos favoritos y comprar los que se nos quedaron en el tintero unos meses más tarde de 2ª mano y por un precio más asequible. Es injusto que no podamos disfrutar de los mismos extras, aunque a veces sean "tontunas".

SUBEN



→ **L.A. NOIRE,** que va a revolucionar el panorama de las aventuras con su estilo reflexivo, una ambientación genial y un apartado técnico genial.



→ **LA ORIGINALIDAD DE LOS JUEGOS.** Este mes hemos recibido propuestas tan interesantes como *Portal 2*, *Patapon 3* o *Child of Eden*.



→ **EL E3,** la feria de videojuegos más importante del año, se va "calentando" con filtraciones como *Modern Warfare 3* o Project Café.



→ **LA BAJADA DE PRECIOS** que llegó el mes pasado a PSP y ahora le ha tocado a Wii (junto a una serie de juegos, "selects", rebajados).

BAJAN



→ **BUNGIE.** Los creadores de *Halo* han anunciado que no estarán en el E3. Nos quedamos sin saber qué está preparando para Activision.



→ **PSP GO.** La consola portátil de Sony (sin juegos en UMD) ha dejado de fabricarse después de una existencia de poco más de dos años.



→ **EL ATAQUE A PSN,** que ha provocado la caída de la red durante varios días y la filtración de algunos datos personales de los usuarios.



→ **LOS FALLOS DE XBOX 360,** que impiden la lectura de DVD en algunas consolas después de realizar la última actualización.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Howard Stringer
Presidente de Sony

"La gente piensa que deberíamos haber avisado antes del problema con PS Network. No les falta razón"



James Cameron
Director de cine

"Los videojuegos van a impulsar las 3D estereoscópicas (sin gafas), porque serán la puerta de entrada de mucha gente"



Matias Myllyrinne
CEO de Remedy Entertainment

"Cuando antes saltemos a lo digital, mejor para todos: consumidores, desarrolladores y distribuidoras"

SÉ TESTIGO DEL
MOMENTO QUE CAMBIÓ
NUESTRO MUNDO

X-MEN
PRIMERA GENERACIÓN

WWW.XMENPRIMERAGENERACION.ES

MARVEL

3.6.11

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 30 DE ABRIL

DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Inazuma Eleven	(NDS)	8	2
2	Pokémon Edición Blanca	(NDS)	1	2
3	Wii Party	(Wii)	3	3
4	FIFA 11	(PS3)	5	8
5	Pokémon Edición Negra	(NDS)	2	2
6	Call of Duty: Black Ops	(PS3)	6	6
7	Pro Evolution Soccer 2011	(PS3)	-	1
8	Mortal Kombat	(PS3)	-	1
9	Crysis 2	(PS3)	7	2
10	Gears of War 2	(360)	-	1



Inazuma Eleven
Esta peculiar mezcla de RPG y fútbol ha encandilado a los "jugones" de Nintendo DS, lo que le ha llevado a ocupar el primer puesto en la lista de los juegos más vendidos en nuestro país en el mes de abril.

Mortal Kombat
Es el estreno que más fuerte ha pegado en abril. Y no lo decimos por sus fatalities, sino por sus excelentes ventas en España.

Por consolas

PS3
1 FIFA 11
2 Call of Duty: Black Ops
3 Pro Evolution 2011
4 Mortal Kombat
5 Crysis 2
6 ACH: La Alhambra
7 Top Spin 4
8 Battlefield: Bad C. 2
9 Call of Duty: WaW
10 Killzone 3

XBOX 360
1 Gears of War 2
2 FIFA 11
3 Pro Evolution 2011
4 Crysis 2
5 Forza Motorsport 3 Ult.
6 Mortal Kombat
7 Battlefield: Bad C. 2
8 Gears of War
9 Project Gotham 4
10 Alan Wake

Wii
1 Wii Party
2 Just Dance 2
3 New Super Mario Bros
4 DK Country Returns
5 Wii Fit Plus

NDS
1 Inazuma Eleven
2 Pokémon Ed. Blanca
3 Pokémon Ed. Negra
4 Art Academy
5 New Super Mario Bros

PSP
1 Cars
2 Invizimals Shadow Zone
3 Avatar
4 Pro Evolution 2011
5 FIFA Street 2

PS2
1 FIFA 11
2 Pro Evolution 2011
3 PoP: El Alma de G.
4 Bob Esponja
5 Ben 10 U. Alien Cosmic

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 18 al 24 de Abril — Datos cedidos por MagicBox

1. Battle & Get! Pokémon Typing NDS
2. D. Quest Monsters: Joker 2 Professional NDS
3. Dai-2-Ji Super Robot Taisen Z: Hakai PSP
4. Pro Baseball Spirits 2011 PSP
5. Detective Conan: Aoki Houseki no R. PSP
6. GachiTora! Abarenbou Kyoushi in H. PSP
7. SOCOM: U.S. Navy SEALs 4 PS3
8. Pilotwings Resort 3DS
9. Otomedius X Xbox 360
10. Persona 2: Innocent Sin PSP



Battle & Get! Pokémon Typing propone una nueva forma de capturar Pokémon: escribir sus nombres en la pantalla de Nintendo DS usando el teclado inalámbrico que incluye el juego.

En EE.UU.

Del 23 al 30 de Abril — Datos cedidos por VGChartz

1. Portal 2 Xbox 360
2. Mortal Kombat PS3
3. Mortal Kombat Xbox 360
4. Portal 2 PS3
5. Wii Sports Wii
6. Just Dance 2 Wii
7. Wii Sports Resort Wii
8. Zumba Fitness Wii
9. SOCOM 4: U.S. Navy SEALs PS3
10. Michael Jackson: The Experiencie Wii



Portal 2 era una de las secuelas más esperadas por los jugadores norteamericanos, que no han dudado en crear un portal desde su casas hasta las mejores tiendas de videojuegos.

En Gran Bretaña

Del 23 al 30 de Abril — Datos cedidos por UKIE

1. Portal 2 PS3, Xbox 350
2. Mortal Kombat PS3, Xbox 360
3. Zumba Fitness Wii
4. Operation Flashpoint: Red River PS3, Xbox 360
5. Call of Duty: Black Ops PS3, Xbox 360
6. Lego Star Wars III: The Clone Wars Todas
7. FIFA 11 Todas
8. Wii Fit Plus Wii
9. Homefront PS3, Xbox 360
10. Just Dance 2 Wii



Mortal Kombat le sirvió a los británicos para dar un toque de brutalidad a una semana marcada por el glamour de la boda del Príncipe Guillermo y Kate Middleton.

La cifra

100.000.000 de canciones han sido descargadas por los jugadores de *Rock Band* desde el lanzamiento de la primera entrega.


12
www.pegi.info
SQUARE ENIX
Nintendo
DRAGON QUEST
VI®
Los reinos oníricos
POR 1ª VEZ FUERA DE JAPÓN
Si eres fan de la saga ¡ésta es la aventura que te faltaba!
La mítica saga que revolucionó el mundo RPG crea una aventura tan grande que no cabe en un solo mundo. En Dragon Quest VI: Los reinos oníricos, emprenderás un místico viaje a dos mundos paralelos con aliados y enemigos en cada uno de ellos. Una apasionante sucesión de misiones que tendrás que resolver para completar esta legendaria saga en tu Nintendo DS.
SQUARE ENIX
NINTENDO DS
DRAGON QUEST
Los reinos oníricos
Realms of Reverie
12
Nintendo
Ponte en la piel de un héroe y desafía al malvado Murdaw.
Explora un mapa que irá creciendo hasta ocupar ambas pantallas.
Forma un equipo de compañeros únicos.
Mejora tus personajes dominando varias profesiones.
www.dragonquest6.es
NINTENDO DS
©2010, 2011 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/ARTEPIAZZA/SQUARE ENIX All Rights Reserved.



PRÓXIMO LANZAMIENTO PS3 - XBOX 360

Una misión para salvar la Tierra

A principios de 2012, el destino de la humanidad se decidirá en Mass Effect 3, el final de la trilogía de rol y ficción desarrollada por Bioware.

Después de viajar por toda la galaxia, **el comandante Shepard y su tripulación se van a enfrentar a los segadores** (una destructiva raza alienígena) en un campo de batalla muy familiar: el planeta Tierra. Una vez más, encarnaremos a este marine espacial, que seguirá las órdenes de la organización Cerberus en busca de aliados extraterrestres. ***Mass Effect 3* se apoyará sobre las bases de sus antecesores (rol con combates en tiempo real y muchos diálogos),** pero con un estilo más accesible. Todas las decisiones que tomemos tendrán su repercusión a lo largo del juego. De hecho, desde Bioware se han apresurado en aclarar que **no habrá ningún tipo de censura en lo que se refiere a las relaciones entre miembros de nuestra tripulación** (que habían levantado ampollas en las dos entregas anteriores). Otro de los datos que ha revelado la compañía es la libertad durante los combates, con diferentes opciones (más estratégicas o basadas en la fuerza bruta) para acabar con los enemigos. *Mass Effect 3* será la primera entrega que **aparecerá simultáneamente en PS3 y Xbox 360, el primer trimestre de 2012.** *



ROL Y ACCIÓN SE COMBINARÁN en un desarrollo más accesible que los juegos anteriores. Nuestras acciones nos conducirán a diferentes resultados, también en lo que se refiere a las relaciones más "personales".

EL MOTOR GRÁFICO será el mismo que se ha utilizado en *Mass Effect 2* para PS3, y destacará por las expresiones faciales.

NOTICIAS BREVES



→ EL TERROR DE SILENT HILL VUELVE A LOS CINES

Ya está en marcha Silent Hill Revelation 3D, secuela de la adaptación cinematográfica de 2006, que fue tan bien recibida por los jugones. El director Michael J. Basset ha recuperado gran parte del casting original, y la rodará en 3D.

→ RETRASOS EN LOS JUEGOS DE TEAM ICO

Fumito Ueda, el líder de Team Ico, ha anunciado el retraso de los dos juegos que tenía en preparación para PS3. Tanto *The Last Guardian* como la recopilación de HD de *Ico y Shadow of the Colossus* aparecerán unos meses después de lo previsto (aún no hay fecha definitiva) para alcanzar los máximos niveles de calidad.

→ LAS OLIMPIADAS MÁS DIVERTIDAS, EN 2012

En los próximos Juegos Olímpicos, Usain Bolt tendrá que compartir protagonismo con Mario y Sonic, que se apuntan a esta competición por tercera vez. La entrega de Londres 2012 tendrá 50 nuevos eventos (como fútbol, equitación y otros inventados) y aparecerá en las consolas de Nintendo el año próximo.

→ SUENAN DISPAROS EN GOTHAM CITY

Warner Bros acaba de anunciar *Gotham City Impostors*, un "shooter" multijugador en el que podremos encarnar al Caballero Oscuro, Joker, y otros héroes de DC. Será descargable a través de PSN y Xbox Live.

→ LA EDICIÓN MÁS ÉPICA DE GEARS OF WAR 3

Ya tenemos los detalles de la versión más especial de *Gears of War 3*. La edición épica incluirá una caja metálica con una medalla y un código para descargar el personaje de Adam Fenix, un libro, una bandera de la coalición, fotos antiguas, una carta y un certificado, los planos del H.O.D. y una alucinante estatua de 40 cm. realizada a partir del Marcus del juego.





Visto así...

por Melissa

LA SAL Y LA PIMIENTA

La testosterona hecha carne tiene un nombre: *Duke Nukem*. Eso ya se puede inferir desde que uno ve al personaje, de cabeza diminuta y cuerpo digno de una mala digestión de una tortilla de esteroides, pero ¿quién podría intuir que además es ùna suerte de Mauricio Colmenero al estilo ultramar? Que solo le falta hacerle el bailecito del "ti-tiri-tiri-ti" a las churris a las que va a ver a los locales de striptease...



DUKE Y MAURICIO tienen en común más de lo que parece a primera vista.

Si *Duke Nukem Forever* se anunció en el 97 y no ha salido hasta este año, es por el increíble esfuerzo que han realizado los guionistas por hacer que la imagen que se ofrece de la mujer sea un reflejo de la evolución de sus derechos como trabajadora, la búsqueda de la conciliación familiar y laboral, y mostrar al género femenino desde una óptica tremendamente realista. De ahí que solo salgan tías buenas cubiertas de tatoos bailando en la barra americana y, por qué no, a veces se enrollen entre ellas por pura diversión. ¿No apto para menores de 18? ¿Pero esto le puede interesar a alguien más que a menores de 18 bullendo de hormonas? Y lo peor es que el espectáculo es divertido... porque lógicamente sólo se puede tomar a broma. Y es que quemar adrenalina con algo políticamente incorrecto es agregar la sal y la pimienta al fin de semana... ¿o no?

¿Sabes cuánto... iba a ocupar originalmente L.A. Noire en su versión de Xbox 360?

RESPUESTA EN LA PÁGINA 20 >>

ANUNCIO PS3-XBOX 360

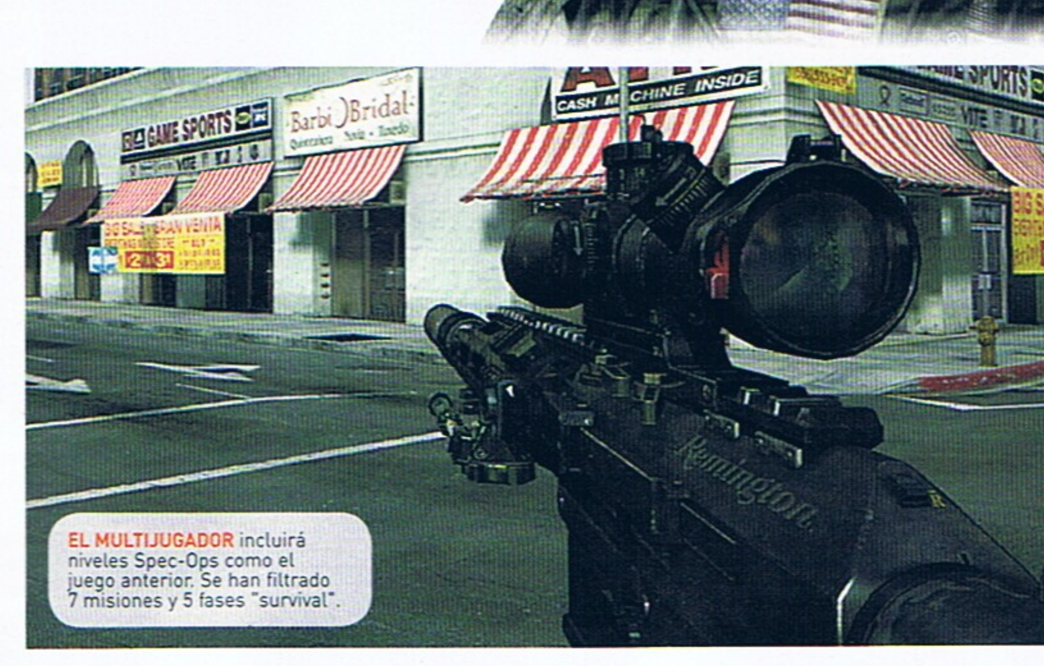
Cuando la guerra es más que un juego

Los primeros detalles de Call of Duty Modern Warfare 3 ya bombardean la red. Esto es todo lo que se ha desvelado por el momento.

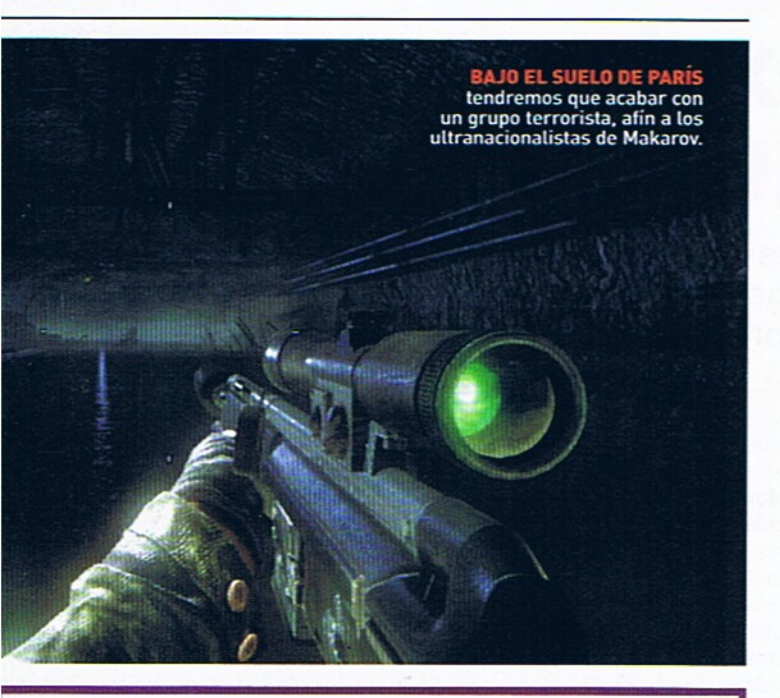
Inmediatamente después de *Modern Warfare 2*, las tropas rusas atacarán la ciudad de Nueva York. Ése será el comienzo del nuevo *Call of Duty*, que volverá a ponernos **junto a Price, MacTavish y Nikolai**, en diferentes misiones alrededor del mundo (incluyendo capitales como Berlín, París, Dubai, Praga, Londres, Moscú y Mogadiscio) hasta encontrar y eliminar a Makarov. El juego, que está siendo desarrollado por tres equipos simultáneamente, Infinity Ward, Sledgehammer y Raven, contará con **14 niveles en el modo campaña y 20 mapas multijugador.** Estos mapas incluirán las tradicionales partidas "versus" (de momento se han desvelado cuatro clases de soldados que podremos modificar: asalto, ametralladora ligera, demolición y subfusil) además del modo **Spec Ops, en que habrá misiones y "supervivencia"** (el equivalente al modo zombis de *Black Ops*. También se han presentado nuevos personajes, como Sandman (en la imagen) o el Delta Frost. Incluso aparecerá el equipo Seal 6, que fueron quienes acabaron con Bin Laden. **Saldrá el 8 de noviembre.**



ACOMPAÑAREMOS A LOS DELTA FORCE, NAVY SEAL Y SAS.



EL MULTIJUGADOR incluirá niveles Spec-Ops como el juego anterior. Se han filtrado 7 misiones y 5 fases "survival".





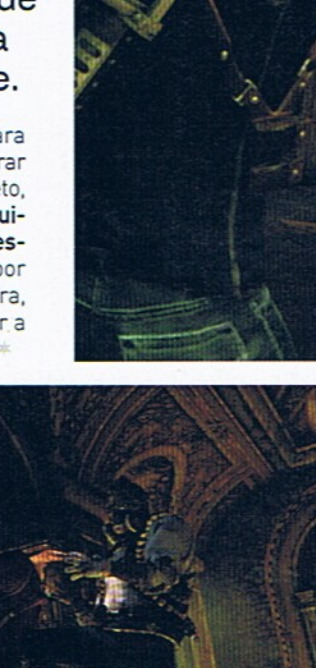
LOS VEHÍCULOS tendrán un papel clave en el modo campaña (incluso jugamos un nivel a bordo de un avión) aunque no se ha confirmado su presencia en el multijugador. Aquí os ofrecemos los modelos de un tanque **Stryker** para despliegue de tropas y de un helicóptero **UH-60 "Blackhawk"** (dos piezas fundamentales en el ejército de los Estados Unidos).

¡Seis discos!
Por suerte, Team Bondi encontró un "milagroso" sistema de compresión para que el juego cupiese en tan solo tres DVD. En PS3, ocupa un Blu-Ray.

NUEVOS DATOS PLAYSTATION 3

Drake explora el multijugador

Descubrimos los primeros niveles multijugador de Uncharted 3, una colosal aventura que llegará a PS3, en exclusiva, el próximo mes de noviembre.



Aventurero, caradura... y también experto en el juego online. Ya hemos visto cómo se las gastará Nathan Drake, el cazatesoros protagonista de *Uncharted* en **los modos multijugador de su tercera aventura: *La traición de Drake*.** Naughty Dog, los responsables del juego, nos ha mostrado dos niveles (el aeropuerto y la villa) en que los podremos disfrutar de **los nuevos modos cooperativos y competitivos, para un máximo de 10 jugadores.** Además del clásico "todos contra todos" y duelo por equipos, también se va a incorporar **un modo a pantalla partida para dos amigos en la misma consola, y batallas a muerte entre tres equipos.**

Por otra parte, se multiplicarán las posibilidades de personalización. **Los jugadores podrán modificar el aspecto de los personajes** con decenas de accesorios, además de aplicar un montón de mejoras en su arsenal, tanto visuales como prácticas. Una vez que hayamos dejado a nuestro héroe "niquelado", **podremos grabar nuestras mejores partidas y subirlas directamente a youtube,** o bien comentar nuestras hazañas en facebook. Para terminar, Naughty Dog piensa incorporar un sistema de estadísticas más completo, que nos permitirá **jugar en partidas equilibradas, contra otros usuarios de nuestro nivel.** Todavía nos queda mucho por descubrir en esta sensacional aventura, pero para ello tendremos que esperar a que salga, el próximo 1 de noviembre.



5 PREGUNTAS A... CARLOS MOYÁ



Uno de los mejores tenistas españoles de la historia. Llegó a ser Nº1 y campeón de Roland Garrós. ¡Y lee Hobby Consolas todos los meses!

1 ¿A qué juegas actualmente?
Siempre he sido muy de **Pro Evolution,** aunque ahora le doy menos. Tengo ganas de empezar **Heavy Rain.**



2 ¿Y qué opinas de los de tenis?
Es difícil recrear un juego de tenis, aunque los gráficos han mejorado mucho. ¡Ya jugué a **Virtua Tennis** en Dreamcast!



3 ¿Con quién juegas?
Con Nadal, Ferrer, Nabaldián... En los torneos siempre le dábamos al **Pro.** También juego online con el **Pro y** con el **FIFA.**

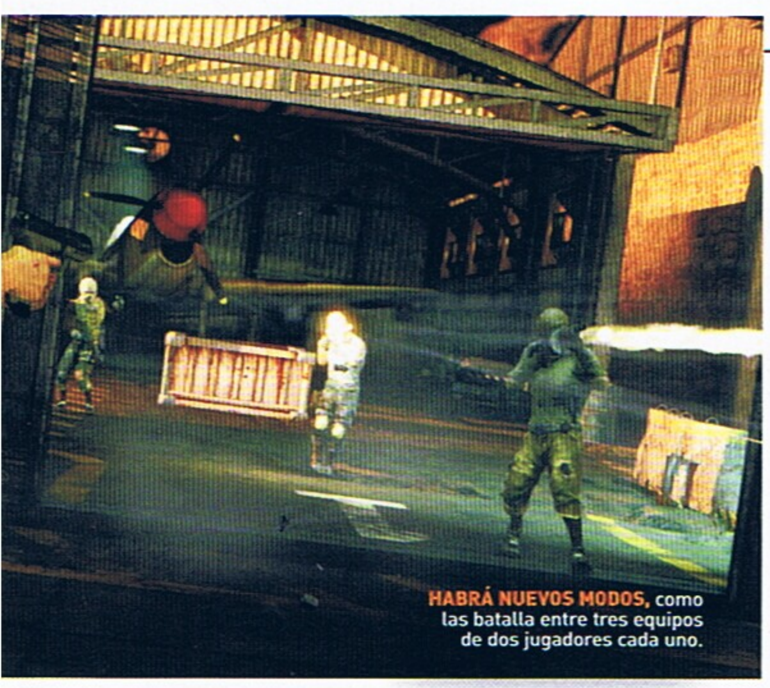


4 ¿Tu primera consola?
Uf, he tenido casi todas. Soy muy jugón, me compro tantos que no me da tiempo a jugarlos. Me acuerdo del **FIFA** de Megadrive.



5 ¿Desde cuándo compras Hobby?
De siempre. Quería ser probador de juegos de pequeño. Me encanta veros en las ferias con las azafatas. ¡Menudo trabajo!





HABRÁ NUEVOS MODOS, como las batalla entre tres equipos de dos jugadores cada uno.



LOS ESCENARIOS SERÁN DINÁMICOS, con elementos como aviones que despegan, vehículos, y zonas que se destruyen en tiempo real.

GANADORES CONCURSO NINTENDO 3DS

JESÚS PLA GONZÁLEZ	SEVILLA
ÁLVARO CARRETERA	BARCELONA
FRANCISCO ESCAMILLA MARTÍNEZ	ALMERÍA
ADRIÁN DÍAZ	MADRID
JAVIER CANO	GRANADA
SANTIAGO SÁNCHEZ PÉREZ	ZARAGOZA
ARTURO GÓMEZ	MÁLAGA
REBECA FERNÁNDEZ	CANTABRIA
RAY RUIZ	BARCELONA
MARCOS IBÁÑEZ	GUADALAJARA
CARLOS CHEMA	BARCELONA
MIGUEL PAZOS	LA CORUÑA
FUENCISLA SANZ MARTÍN	SEGOVIA
YAGO OCHOA	ZARAGOZA
JOSÉ MANUEL ROBLES	MURCIA
EMILIO LARA	MÁLAGA
RUBÉN ARIZA	BARCELONA
CARLOS RECASENS	TARRAGONA
CARLOS GUZMÁN PÉREZ	MÁLAGA
IKER ALONSO	BILBAO
FRANCISCO JAVIER LLANOS CERRATO	BADAJOZ
ANTONIO GÓMEZ	GUIPÚZCOA
JOSÉ CHAVES	MÁLAGA
ANA MARÍA GARCÍA DE DEUS	BARCELONA.
DANIEL DEL PUERTO GARCÍA	MÁLAGA



en voz baja

por javier abad

→Hola, adictos al chismorreo. Ya tenía ganas de veros para comentar con vosotros los rumores que me han llegado. **Lo más caliente del mes ha sido la sucesora de Wii,** pero como ya es oficial que se presentará en el E3, solo añadiré que hay quien dice que el famoso y "desaparecido" **Vitality Sensor va a reaparecer** y tendrá alguna función reservada en la nueva consola.

→Otra gran novedad de Nintendo para el E3 es el **nuevo Super Mario 3DS.** De momento solo se ha visto este logo. **¿Os habéis dado cuenta de la cola en plan *Super Mario Bros. 3*?** ¿será el retorno de las transformaciones del fontanero?



LA COLA recuerda a la de mapache que tenía Mario en *Super Mario Bros. 3.*

→Remedy Entertainment, los desarrolladores de **Alan Wake,** han confirmado que va a haber una continuación, pero aseguran que **no será ni la segunda parte ni contenido descargable.** Que alguien me lo explique...

→Os dejo en compañía de **Olivia Wilde** (¡no os quejaréis!), una actriz a la que vimos en Tron Legacy y que **suena como protagonista de la nueva película de Tomb Raider.** Ella dice que no sabe nada del asunto, pero también se deja querer.



NUEVAS IMÁGENES PS3 - XBOX 360

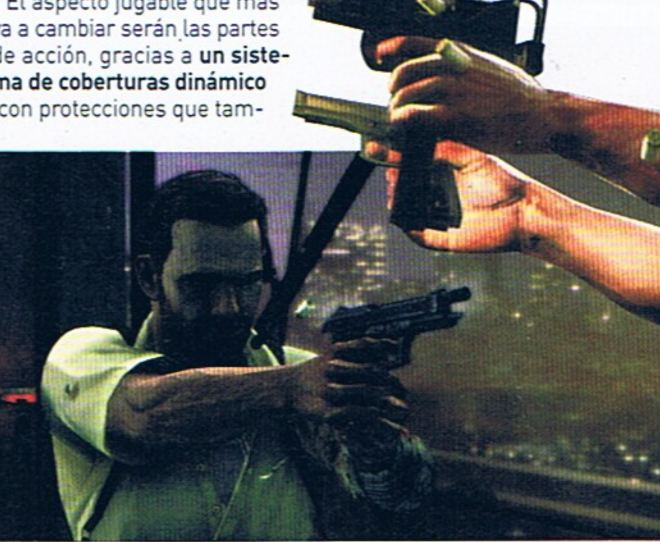
Un tipo duro que sigue vivito y disparando

Casi le dábamos por muerto, pero **Max Payne 3** regresa con nuevas imágenes y un montón de datos que encantarán a los fans de las emociones fuertes... a cámara lenta.

Han pasado 8 años desde que disfrutamos de *Max Payne 2*, y **Rockstar va a recuperar a este personaje, en una versión mucho más sucia y despiadada.** Después de temer por la cancelación del juego, el detective de incombustible chaqueta de cuero confirma su regreso con nuevos datos e imágenes. Ahora ha abandonado el cuerpo de policía, se ha dado al consumo de sustancias "poco recomendables", y **ha cambiado su aspecto y su residencia, de Nueva York a Sao Paulo**. Y ahí es precisamente donde nos vamos a reencontrar con él, cuando Max reciba el encargo de proteger a la familia Branco, una de las más poderosas de todo Brasil.

El desarrollo del juego saltará entre distintas épocas (para ayudarnos a conocer la degradación de Max) y volverá a apoyarse en **interminables tiroteos a cámara lenta**. Sin embargo, las animaciones "precocinadas" de los juegos anteriores, van a dar paso a un estilo más dinámico, que **combinará el tiempo bala con físicas reales**, conseguidas a través del motor Euphoria (el mismo que se utilizó en *Star Wars El Poder de la Fuerza*). Del mismo modo, se conservará **el estilo de novela gráfica y la voz en off del protagonista** (en versión original se trata del actor James McCaffrey) como único narrador.

El aspecto jugable que más va a cambiar serán las partes de acción, gracias a **un sistema de coberturas dinámico** (con protecciones que también se hacen pedazos en tiempo real), que le dará un enfoque más estratégico. ***Max Payne 3* aún no tiene fecha de lanzamiento**, pero todo apunta a que saldrá a finales de este año para PS3 y X360.



EL PROTAGONISTA, Max, ya no es agente de la ley, sino que trabaja como guardaespaldas para una de las familias más poderosas de Brasil.

ANUNCIO PS3 - XBOX 360

Una carrera al margen de la ley

En **Need for Speed: The Run** tendrás que correr por tu vida.

Ya tenemos los primeros datos sobre lo que nos espera en el nuevo *Need For Speed*, que saldrá el 15 de noviembre. Electronic Arts está preparando un juego de conducción salvaje que se desarrollará entre San Francisco y Nueva York. Además de dar esquinazo a la policía y a nuestros competidores, tendremos que esquivar los peligros de la carretera, como explosiones y derrumbamientos. El garaje del juego contará, de nuevo, con los deportivos más impresionantes.



LA AMBIENTACIÓN será más sucia y decadente que en los juegos anteriores. Nueva York da paso a las calles de Sao Paulo.





Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

JUNIO

3 PS3/360

HUNTED nos ofrecerá un mundo de oscuridad y mazmorras para que despleguemos todo nuestro repertorio de golpes y magias.





3 PS3/360

RED FACTION ARMAGEDDON nos llevará a la superficie de Marte, un planeta devastado que tendremos que salvar.

6 PELÍCULA

X-MEN: PRIMERA GENERACIÓN estará protagonizada por los pioneros de la famosa Patrulla X.



8 PS3/360

INFAMOUS 2 nos volverá a poner en la piel de Cole. Con la ayuda de los poderes más increíbles, habrá que salvar el mundo... o llevarlo a su más absoluta destrucción.



7-9



EL E3 traerá consigo las novedades que nos harán mordernos las uñas en los próximos meses.

9 PS3/360

Shadows of the DAMNED

SHADOWS OF THE DAMNED nos invitará a visitar el Inframundo y "agasajar" a balazos a los demonios anfitriones.



10 PS3/360

DUKE NUKEM FOREVER parece que, por fin, llegará a las tiendas después de infinitos retrasos. No faltarán el humor gamberro, las chicas cañón ni, por supuesto, grandes dosis de tiros.



16 PS3/360

SUPREMACY MMA y sus combates de artes marciales mixtas nos dejarán noqueados.



16 PS3/360

ALICE MADNESS RETURNS reinventará el famoso cuento de Carroll para mostrarnos a una Alicia gótica en un País de las Maravillas de lo más siniestro.




17 3DS

SPORTS ISLAND nos hará sentir como si hiciésemos deporte de verdad.

17 3DS

NARUTO saltará a la pantalla de 3DS para demostrar lo buen ninja que es.



17 PS3/360

DUNGEON SIEGE 3 nos sumergirá en una aventura de rol clásica repleta de combates y mazmorras.

17 3DS

LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME volverá a maravillarnos como ya lo hiciera en N64. Link vuelve al pasado con su ocarina.



29-1

GAMELAB 2011 La feria internacional del videojuego se celebrará en Barcelona. ¡No dejéis de visitarla!



Y PRÓXIMAMENTE...

•Game Developers	Feria	15-17 agosto
•Gamescom	Feria	17 - 21 agosto
•Deus Ex H. Revolution	PS3, 360	26 agosto
•Warhammer 40.000	PS3, 360	Agosto
•Rage	PS3, 360	16 sept.
•Tokyo Game Show	Feria	15 -18 sept.
•Gears of War 3	360	20 sept.
•Call of Juarez	PS3, 360	Verano
•Capitán América	Todas	Verano
•Doctor Lautrec	3DS	Verano
•Green Lantern	Todas	Verano
•Los Pitufos	Todas	Verano
•F1 2011	PS3, 360	23 sept.
•Gamefest (Madrid)	Feria	29 sep. - 2 oct.
•The Darkness II	PS3, 360	7 octubre
•Batman Arkham City	PS3, 360	21 octubre
•Dark Soul	PS3, 360	Octubre
•Uncharted 3	PS3	1 noviembre
•Battlefield 3	PS3, 360	3 noviembre
•Skyrim	PS3, 360	11 nov.
•Need for Speed: The Run	Todas	15 nov.
•Anarchy Reigns	PS3, 360	Otoño
•Centipede	Wii, 3DS	Otoño
•Devil May Cry	PS3, 360	Otoño
•FIFA 12	Todas	Otoño
•Pro Evolution 2012	Todas	Otoño
•Resistance 3	PS3	Otoño
•Silent Hill Downpour	PS3, 360	Otoño
•Bioshock Infinite	PS3, 360	Invierno
•Final Fantasy XIII-2	PS3, 360	Invierno
•RE: Op. Raccoon City	PS3, 360	Invierno
•Sonic Generations	PS3, 360	Invierno
•Tales of the Abyss	3DS	Invierno
•Mass Effect 3	PS3, 360	2012
•The Last Guardian	PS3	2012
•Tomb Raider	PS3/360	2012

ENTREGA DE PREMIOS
AXEL SPRINGER



La gala de entrega de los premios más prestigiosos de la industria de los videojuegos en España tuvo lugar el pasado 28 de abril en el Museo del Traje de Madrid. Son los resultados de las votaciones de más de 1 millón de lectores de Hobby Consolas, Playmanía, Nintendo Acción, Micromanía, E-Girl y Hobbynews.es



MEJOR JUEGO DEL AÑO



RED DEAD REDEMPTION
David Gómez, Marketing & PR Coordinator de Rockstar España, recogió el premio más codiciado de la velada de manos de **Manuel del Campo**, Director de Hobby Consolas. Todo un juegazo.

MEJOR COMPAÑÍA



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
La compañía japonesa ha sido la elegida por los lectores de nuestras revistas como la mejor del año pasado. **Jorge Huguet**, su Director de Marketing, recibió el premio de manos de **Vanessa Carrera**, Redactora Jefe de E-Girl.

MEJOR CONSOLA



PLAYSTATION 3
La consola de Sony se ha impuesto a todas sus rivales como la preferida durante 2010. **María Jesú López**, Gerente Comercial de Sony en España, posa así de satisfecha junto a **Manuel del Campo**.

Mejor juego de PS3



N TURISMO 5
r **Borrego**, Product Manager del juego, **onia Herranz**, Directora de Playmanía.

Mejor juego de Xbox 360



HALO REACH
Lidia Pitzalis, Press Relations de Microsoft junto a **Javier Abad**, Subdirector de Hobby.

Mejor juego de Wii



SUPER MARIO GALAXY 2
Jesús Moreno, de Nintendo, con **Juan Carlos García**, Director de Nintendo Acción.

Mejor juego de PC



MASS EFFECT 2
Erea Palacios, Press Relations de EA, con **Paco Delgado**, Director de Micromanía.

Mejor juego de DS



EL PROFESOR LAYTON Y EL FUTURO PERDIDO
Cristina Pérez, Jefe de prensa de Nintendo, con **Juan Carlos García**.

Mejor juego de PSP



GOD OF WAR GHOST OF SPARTA
Javier Borrego, agradeciendo con alegría el premio al gran juego de PSP.

Mejor juego HOBBYNEWS



RED DEAD REDEMPTION
Silvia Cabrera, Product Manager de Rockstar, recibe el premio de manos de **José Luis Sanz**, Coordinador de Hobbynews.

Mejor juego E-GIRL



LOS SIMS 3
Daniel Montes, Product Manager de EA, posa muy satisfecho junto a **Cristina Fernández**, Directora de E-Girl.

REMIOS ESPECIALES

aniversario HOBBY CONSOLAS



ENRIC ÁLVAREZ
El creador de *Castlevania Lords of Shadow* fue premiado con motivo del 20 aniversario de Hobby Consolas. Así queremos reconocer la cada vez más apreciada labor de los desarrolladores españoles.

Premio de la Redacción



MÓNICA REVILLA
La Jefa de Prensa de Sony Computer España (derecha) se ha ganado el reconocimiento y el cariño de las redacciones por su gran profesionalidad, pero también por ser una chica estupenda con la que es un placer trabajar.

Trayectoria profesional

ÁNGEL ANDRÉS
El Director Comercial de Nintendo lleva desde los 80 esta industria. Ha pasado por Erbe, Arcadia, Dinamic Game y hasta por nuestra editorial. **Amalio Gómez**, Director de Publicaciones, le entregó el premio.

Y así fue la gala de los premios...



Una vez más cerca de 200 profesionales del sector de los videojuegos en España se dio cita para asistir a la entrega de premios y celebrar el 20 aniversario de esta revista.



MANUEL DEL CAMPO Y VANESSA CARRERA fueron por segundo año los encargados de realizar la presentación de los premios y dar un toque desenfadado al evento. Como veis, da la sensación de que ellos se lo pasaron mejor que nadie.



AMALIO GÓMEZ, Director de Publicaciones de Videojuegos de Axel Springer, realizó un repaso a nuestras revistas, el portal y los futuros proyectos



MAMEN PERERA, Directora General de Axel Springer, explicó la situación actual de nuestra compañía tanto en España como en el resto del mundo, cuyas cifras la situan como una de las editoriales más importantes del planeta.



TODOS LOS ASISTENTES disfrutaron de la velada, que se celebró en el Museo del Traje de Madrid en plena Ciudad Universitaria. El evento se alargó hasta bien entrada la tarde.



CERCA DE 200 PROFESIONALES del sector de los videojuegos en España pudieron compartir experiencias durante el evento y la posterior comida.



HOBBYNEWS, con nuestro Dani en su faceta de presentador, se encargó de cubrir todo el evento y realizar jugosas entrevistas. No os perdáis los divertidos vídeos en nuestra web.

AMALIO GÓMEZ explica a Lidia de Microsoft, Javier Abad y José Colino, nuestro Director Comercial, los pormenores del evento.



EL EQUIPO DE NINTENDO, con Angel Andrés, Cristina Pérez y Rafael Martínez, flanqueados por José Colino y Juan Carlos García, posan sonrientes a la entrada del recinto



PARTE DEL EQUIPO DE SONY, Javier, Juan, y Ángel, antes de saber que volverían a su oficina con unos cuantos premios.



S LAS COMPAÑÍAS estuvieron representadas a nueva edición de los Hobby Premios.



CAROLINA MORENO, de Koch Media, quiso posar para la posteridad con Dani Quesada.

MAMEN PERERA en animada charla con Clara Ramírez, de Codemasters, y Jose María Martín, de Micronet.



STRO REDACTORES rodean a David Fraile (segundo derecha) ex-compañero y ahora en Namco Bandai.



LUCÍA GUZMÁN, de Ubisoft, tampoco quiso perderse este importante evento.



LA REPRESENTACIÓN DE ELECTRONIC ARTS, Mario Fernández, Erea Palacios y Olivia Guillén

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN

Mario y Sonic vuelven a los Juegos Olímpicos

■ **En portada.** Un nuevo desafío olímpico para nuestros héroes favoritos. Mario y Sonic estrenan los juegos de Londres 2012 y os enseñan todas las imágenes.



■ **Resident Evil.** A punto para su estreno en 3DS, os ofrecen un extenso reportaje con las mejores pantallas.

■ **Reviews de impacto.** Para 3DS, *Dead or Alive Dimensions, Steel Diver...* En Wii, *Lego Piratas del Caribe, WWE All Stars...* En DS, *Dragon Quest VI.*

■ **Zelda Ocarina of Time 3D** protagoniza los avances. Además, *Dr. Lautrec, Naruto y Driver Renegade.*

■ **En la Revista Pokémon,** guía *Blanco y Negro*, y una guía-aventura completa por el Pokémon Global Link.

→ PLAYMANÍA

¡Una aventura electrizante!

■ **InFamous 2.** Han jugado antes que nadie con esta genial aventura en mundo abierto exclusiva para PS3. Un juegazo que supera a la primera parte.

■ **¡Guía Completa de Mortal Kombat!** Regalan la guía con todos los golpes y ataques finales de este espectacular juego de lucha, y con el tamaño justo para que la guardéis en la caja del juego.

■ **L.A. Noire a fondo.** Puntúan la última genialidad de Rockstar. Además, también analizan en profundidad *Mortal Kombat, Portal 2, Brink, SBK 11...*

■ **Toda la actualidad Play.** Repasan el caso PSN, dan los primeros detalles de *Assassin's Creed Revelations* y *Resident Evil Raccooon City*; os cuentan lo nuevo de *Uncharted 3, Deus EX Human Revolution, Duke Nukem Forever, Max Payne 3, Dirt 3...*

■ **¡28 pegatinas de regalo!** Con los mejores juegos del momento.

→ E-GIRL



Tus ídolos en Twitter

■ **Reportaje: Sigue a tus ídolos en Twitter.** Los famosos utilizan la red para contar su vida minuto a minuto. ¡No te lo pierdas!



■ **Reportaje: 15 imprescindibles para lucirte bajo el sol.** Atenta a las ideas de este shopping ¡¡son lo más!! Además, te enseñamos a hacer la pulsera e-girl ¡del verano!

■ **Juegos:** Lo más nuevo de los *Sims, Lego Piratas del Caribe, Puzzle Bobble, Let's Dance, Virtua Tennis 4...* ¡y un montón de juegos más!

→ MICROMANÍA

¡Vuelve al futuro!

■ **El regreso de los clásicos.** Un número repleto de nuevas entregas de series clásicas: *Deus Ex. Human Revolution, Duke Nukem Forever...*



■ **Reportajes:** Descubrid todos los detalles de cómo serán *Hollywood Monsters 2* y *Max Payne 3.*

■ **Análisis a fondo:** Así son las grandes novedades del mes: *Portal 2, The Witcher 2. Assassins of Kings, Brink, RIFT, Los Sims Medieval* y más...

■ **Y de Regalo:** *Fenimore Fillmore's Revenge.*

Y no te pierdas en... HOBBYNEWS.es

Mesa redonda L.A. Noire:

David Martínez y otros redactores de nuestras revistas debaten sobre el juego del momento. ¿Es tan bueno como dicen?



Podcast sobre el E3:

Se acerca la feria más importante del mundo y llegan las apuestas. ¿Qué nos vamos a encontrar este año en el E3?



Nuevas entradas de Blogs

David, Javier y Manuel ya están preparando nuevas entradas para sus blogs. No os perdáis sus opiniones.



Toda la actualidad del mundo de los videojuegos   ADEMAS: HOBBYTRUCOS.ES Y CONECTAJUEGOS.CO



LOS SECRETOS DE ASSASSIN´S CREED REVELATIONS, AL DESCUBIERTO

LA EPOPEYA FINAL DE EZIO

El assassin con el que hemos compartido más aventuras aún no ha dicho su última palabra. Ezio Auditore regresará a PS3 y Xbox 360 en noviembre para resolver todos los misterios que dejó en el aire. Su viaje comienza... ¡aquí!


EXCLUSIVA
HOBBY



A ACCIÓN SE TRASLADA
Constantinopla, donde
s assassin han de
mar parte en la guerra
r la sucesión al trono
tomano.

EZIO AUDITORE ha cambiado mucho desde aquel muchacho inexperto y alocado de *Assassins Creed II*. Ahora es un héroe maduro, frío y letal.

Lejos queda Italia, el país que "conquistamos" en *Assassins Creed II* y *AC: La Hermandad*. Olvidaos de Leonardo da Vinci o los Borgia, su historia ya terminó. La serie se traslada a un nuevo entorno: la mágica Constantinopla (no la busquéis en Google Maps, ahora se llama Estambul). Estamos en 1511, cuatro años después de *La Hermandad*. Ezio, el héroe de ese juego, es ahora un curtido assassin. Tras su lucha con los Borgia ha cumplido con su labor, pero sigue ansioso de respuestas. ¿Cuál es su destino? ¿Ha acabado su vida como miembro de la secta? Para resolver sus dudas, viaja a Masyaf, donde tenía lugar el primer *Assassin´s*. Allí está la librería donde su ancestro Altair guardó sus secretos. El más peligroso es un aparato que, en manos de sus enemigos, los templarios, podría acabar con los assassins de un plumazo y les daría control sobre la Humanidad. La biblioteca está cerrada con 5 cerrojos, cuyas llaves están escondidas en Constantinopla. La misión final de Ezio será, por tanto, recorrer esa ciudad para encontrar las llaves antes que los templarios.

➔**PERO NO SERÁ EL ÚNICO LUGAR QUE VEREMOS.** Además de la ya citada Masyaf, tendremos que hacer una visita a la cercana Cappadocia, donde una gran civilización vive bajo tierra, en laberínticos túneles. Además de las 5 llaves, habrá otra "excusa" para nuestros viajes: tomar parte en el conflicto otomano. "Ah, sí, los otomanos, claro", diréis algunos, mientras pensáis "me suena haberlo estudiado en el colegio, pero nada más hacer el examen se me olvidó todo". Os ilustraremos: los otomanos eran un pueblo turco que ganó poder hasta conquistar todos los estados que tenían alrededor. Esto acabó con los bizantinos (que eran algo así como la "evolución" del antiguo imperio romano). Así, en la Constantinopla de *Revelations* coexisten los otomanos y los rescoldos de la civilización bizantina. Pero como los poderosos siempre quieren más poder, va a estallar una guerra civil por la sucesión al trono otomano. El sultán Bayaceto II ha nombrado heredero a su hijo Ahmed, pero su otro hijo Selim piensa que a él le quedaría mejor la corona... Ezio deberá posicionarse en medio de este "fregao", a la vez que investiga a los bizantinos (que se han establecido entre estos últimos) y evita que los templarios le roben las llaves que busca... ¡A sus 52 años, nuestro héroe no debería pegarse esos trotes!

➔**¿Y QUÉ HAY DE DESMOND?** Como recordaréis, él es el descendiente de Altair y Ezio, el "hilo conductor" de todos los juegos. Al final de La Hermandad, Desmond entró en contacto con Juno, y a continuación cayó en un profundo coma. Ahora, su consciencia está atrapada en el programa informático Animus y ha de buscar la salida. Así, mientras en paralelo resolvemos la trama de Ezio, de vez en cuando tendre-

LOS MOMENTOS DE ESCALADA se volverán mucho más fluidos gracias al uso del gancho otomano.

mos que ayudar a Desmond a entender dónde está, qué significado tiene y qué ha de hacer para salir. Esas partes (en las que volveremos a saber del Sujeto 16) se resolverán a base de puzles visuales, que nos obligarán a jugar con la perspectiva de la cámara y los efectos ópticos para dar con la salida.

De todas formas, la mayor parte del juego seguirá estando protagonizada por Ezio. En ciertos momentos tendremos que obligarle a revivir recuerdos de Altair, por lo que pasaremos a controlar este personaje. Lo que aprendamos con él servirá para volver a Ezio todavía más eficaz y causará un gran impacto en sus motivaciones y decisiones. ¿Qué misterios llegó a conocer el bueno de Altair? Qué averiguó acerca del Fruto del Eden?

→ **EL SISTEMA DE JUEGO** "principal" se mantendrá respecto a *La Hermandad*. Tendremos libertad para recorrer Constantinopla, que se dividirá en cuatro distritos, cada uno con un tipo de arquitectura y población muy diferente. Por supuesto, además de asesinar a nuestros objetivos podremos escalar numerosos edificios famosos, como la Catedral de Santa Sofía. Ezio se ha vuelto más versátil y prueba de ello es su nueva herramienta: una modificación otomana de la daga oculta da pie al gancho oculto (por ahora su nombre es Hookblade, no sabemos si será su traducción definitiva). No solo servirá para asesinar a los enemigos, también para movernos con más fluidez: podremos engancharla a una cuerda para crear una tirolina (y saltar desde ella para ejecutar un asesinato aéreo) o usarla para llegar a un saliente alto. El resto de armas conocidas volverán a aparecer, con lo que Ezio se va a convertir en una "másquina de matá". ▸▸



CONSTANTINOPLA ES UN CRUCE DE CAMINOS entre Asia y Europa, lo que da un aire muy ecléctico a sus distritos. Aquí tenéis el de Beyazid (o Bayaceto), pero también veremos Gálata, la zona imperial...

¡ESTO ENGANCHA!

El gancho oculto es la principal innovación del armamento de Ezio. Esta modificación otomana de la clásica daga oculta (una cabeza de águila curvada) será letal a corta distancia, pero también servirá para usar cuerdas a modo de tirolina y desplazarnos más rápido.





LAS BOMBAS tendrán efectos muy variados. Para disfrutarlas más, lo mejor será experimentar sobre el terreno con los pobres vigilantes...

LA VANGUARDIA Y EL GUARDIÁN serán dos de las diversas clases que encontraremos en el multijugador. Cada una será un "personaje", con un trasfondo y motivaciones propios.

Al ser un assassin veterano, Ezio hará uso de una enorme variedad de habilidades

La creación de bombas será otra de las mejoras de esta entrega. Básicamente, podremos usar los "ingredientes" que encontremos por la ciudad para crear bombas de diferentes usos: una, al explotar, actuará como señuelo para los perseguidores. Otra soltará pinchos que frenarán la carrera de los enemigos... Las combinaciones son enormes. No se nos obligará a usar modelos concretos de bombas en las misiones, sino que se nos invitará a experimentar con nuevas creaciones para resolver cada tarea a nuestro gusto. Eso sí, unos ingredientes serán más fáciles de obtener que otros, pero su ubicación será siempre lógica. Por ejemplo, podremos encontrar pólvora dentro de un arsenal.

→ LA ÚLTIMA "INNOVACIÓN" DE EZIO va a ser de aúpa: el Sentido del Águila, que será una evolución de la Vista de Águila. No solo podremos discriminar a nuestros objetivos y las potenciales amenazas de un vistazo; también visualizaremos dónde ha estado un sujeto y a dónde se dirige. Igualmente podremos detectar si hay un traidor entre la multitud, simplemente escuchando los latidos de su corazón. Parece que será una herramienta de lo más versátil, aunque todavía queda por ver con qué regularidad podremos usar esa ventaja o si siempre resultará igual de efectiva.

¡Ah! Por si lo dudabais, el resto de ventajas vistas en *La Hermandad* también estarán aquí: podremos reclutar aliados que nos ayuden en combate y asignarles misiones específicas para cada uno, que les otorguen habilidades nuevas. También encontraremos misiones ocultas para Ezio, que tendrán lugar en los edificios más famosos de la ciudad. No sabemos si esta vez se basarán en buscar piezas de armadura, planos o "marrones" similares, pero sus desarrolladores aseguran que serán momentos aún más espec-

ATACAR POR SORPRESA y calcular bien las emboscadas volverá a ser la esencia del multijugador. En primer plano tenéis al centinela atacando al cabo por la espalda.

taculares que los de *La Hermandad*. Por si os parece poco (qué exigentes sois), tendremos una nueva posibilidad de juego, llamada Guarida de los Asesinos. Desde ella podremos administrar los distritos de la ciudad que estén bajo el control de los templarios. Podremos organizar maniobras para invadirlas, pero ellos también podrán invadir nuestras regiones. Será un minijuego de estrategia en el que mantendremos un pulso constante con el enemigo.

→ **EL MODO MULTIJUGADOR** también va a evolucionar mucho. Los desarrolladores han tenido en cuenta las opiniones que los fans han dejado en las redes sociales y las opiniones de la prensa especializada (¡nos hacen caso, yuju!) para mejorar numerosos apartados. El primero que notaremos será la personalización. Podremos diseñar un personaje con los movimientos de asesinato (ya sea sigiloso o brutal) y provocación que decidamos, además de elegir arma y confeccionar nuestro propio vestuario, con emblemas de clan incluidos. Habrá nuevas clases de personajes para seleccionar, de los que por ahora solo conocemos estos cuatro:

- Vanguardia, una cosaca que espía a los templarios desde dentro.
- Guardián, seguidor de los templarios proveniente de África.
- Cabo, un artillero otomano que vende mercancías al Temple.
- Centinela, antiguo assassin y seguidor de Vlad "el empalador".

También habrá un nuevo modo multijugador, llamado Secuestro. Aquí, el objetivo será obtener un cofre y mantenerlo en nuestro poder el mayor tiempo posible. Habrá un cofre en cada mapa y, cuando lo cojamos, los radares de los demás jugadores apuntarán hacia nosotros. De hecho, una enorme flecha apuntará a nuestra cabeza. Si conseguimos escondernos o camuflarnos entre la multitud, ganaremos más puntos.

→ **EL APARTADO TÉCNICO** ha recibido un lavado de cara. Los gráficos harán más hincapié en las imperfecciones de la cara (las cicatrices, los poros de la piel se verán con detalle). Además, Ubisoft ha creado la herramienta MOCAM, con la que capturan las expresiones faciales de los actores y las trasladan directamente al motor gráfico. ¿No se os está haciendo la boca agua? HC



EL DISEÑO ARTÍSTICO del juego combinará el encanto cosmopolita de las zonas de Ezio con el surrealismo de los niveles de Desmond.

PERSONAJES HISTÓRICOS

Siempre ha sido una seña de identidad de la franquicia *Assassin´s Creed*: con los hechos ficticios de la trama general se mezclan circunstancias históricas y personajes que existieron de verdad. Estos son los que conoceremos en *Revelations*.



BAYACETO II

¿QUIÉN FUE? Sultán del Imperio Otomano de 1481 a 1512. Aunque era conocido como "El Justo", sufrió muchas rebeliones internas.

SU PAPEL EN EL JUEGO: No se le verá directamente, pero sí habrá referencias a él. En la trama, su muerte está cercana y ha nombrado a su hijo Ahmed como heredero.



SELIM I

¿QUIÉN FUE? Compitió con su hermano Ahmed para heredar el sultanato de Bayaceto II. Logró su objetivo y se autoproclamó califa.

SU PAPEL EN EL JUEGO: Veremos las batallas que libró contra su padre para quedarse con el trono. Esta guerra civil afectará a la trama principal y todos los personajes del juego.



AHMED

¿QUIÉN FUE? Hijo de Bayaceto II y legítimo heredero. Su hermano Selim le "robó" el puesto y lo ejecutó para evitar represalias.

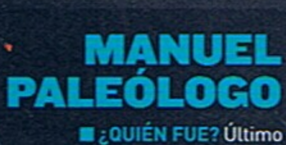
SU PAPEL EN EL JUEGO: Estará a cargo de la ciudad mientras su padre está fuera batallando con sus enemigos. Será muy relevante en la trama.



SOLIMÁN

¿QUIÉN FUE? Hijo de Selim y apodado "El Magnífico". Heredó el título de Califa al morir su padre. Figura clave en la expansión del Imperio Otomano.

SU PAPEL EN EL JUEGO: Actuará como un aliado de Ezio, pero aún no se sabe si será solo un simple confidente. También aparecerá con regularidad a lo largo de la aventura.



MANUEL PALEÓLOGO

¿QUIÉN FUE? Último heredero del Imperio Bizantino. Cedió sus derechos como emperador a Bayaceto II a cambio de recibir una buena pensión.

SU PAPEL EN EL JUEGO: Lo veremos en una posición acomodada tras su trato con Bayaceto II. Tiene toda la pinta de ser carne de nuestra daga oculta...

ATRAPADO EN EL ANIMUS

Las partes en las que jugaremos con Desmond serán, sin duda, las más surrealistas del juego. Además de lidiar con todos los recuerdos e "idas de olla" del héroe, tendremos que resolver puzles basados en perspectivas engañosas e ilusiones ópticas, inspirados en la obra del pintor René Magritte y el matemático Roger Penrose.





EL TRIÁNGULO imposible de Penrose (arriba) o el cuadro de Magritte Los Paseos de Euclides (izquierda) juegan con las ilusiones ópticas.



EL ANIMUS lucirá así de extraño: mezcla del propio programa y de la mente confusa de Desmond, este entorno propondrá numerosos retos espaciales, que habrá que resolver al estilo *Echochrome*.

¿DÓNDE JUGAREMOS?

Este va a ser el juego más "movidito" de la franquicia. Aunque principalmente seguiremos las andanzas de Ezio en Constantinopla, vamos a tener que viajar a algunos distantes parajes...

CONSTANTINOPLA

El escenario principal del juego tendrá aún más vida y variedad que Roma o Venecia. Habrá más callejones atestados de gente, grandes mercados... La diversidad cultural será otra de sus características, pues la actual Estambul siempre ha sido un cruce de civilizaciones. Por ello encontraremos (y escalaremos, claro) muchos monumentos, como la conocida catedral de Santa Sofía.



SANTA SOFÍA EN LA REALIDAD

SANTA SOFÍA EN EL JUEGO







FOTOS DE OTROS LUGARES que visitaremos. De izquierda a derecha: Acueducto de Valente, Mezquita de Bayaceto, Palacio de Topkapi, Torre de Gálata y Torre de Leandro.



CAPPADOCIA

Aquí visitaremos una enorme civilización subterránea, con m
les de personas atestando sus calles y mercados. Los túnele
en el techo filtran la luz. Los desarrolladores aseguran que
moverse por ella será una experiencia única en la franquicia



RODAS

No visitaremos esta zona en la Historia, sino que será un mapa exclusivamente multijugador. Toda la isla es un gigantesco bastión en el que otomanos, templarios y assassins luchan por el control. ¿A quién vais a apoyar?



MASYAF

¡Hogar, dulce hogar! Volvemos a la ciudad del primer *Assassin´s*, pero trescientos años después de las aventuras de Ezio. Aquí descubriremos muchos secretos acerca de la orden de los Assassin y del destino del personaje. ¡Qué emocionante!



por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ PS3 - XBOX 360 ■ Plataformas ■ Sega ■ Lanzamiento: Invierno

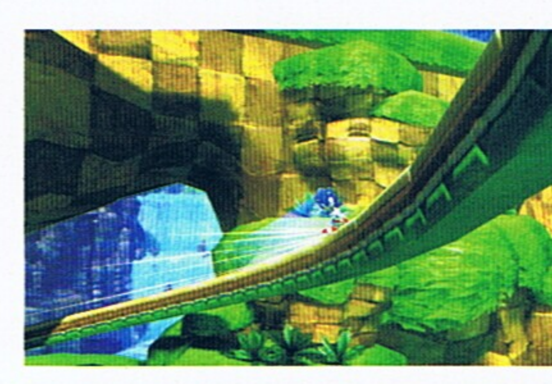
UN ERIZO CLÁSICO Y RENOVADO A LA VEZ

SONIC GENERATIONS

A pesar de llevar 20 años en el "oficio", Sonic volverá para demostrar que no ha perdido un ápice de frescura.

■ **AGUANTAR DOS DÉCADAS EN LA BRECHA NO ES FÁCIL** (que nos lo digan a nosotros), pero Sonic, que nunca ha sido amigo de los retos fáciles, está a punto de cumplir su vigésimo aniversario en un estado de forma inmejorable y, lo más importante, con muchas ganas de reiventarse a sí mismo una vez más. Y es que esta nueva aventura, además de convertirse en un claro homenaje a la historia del erizo azul, buscará recoger en un mismo título toda la magia de los juegos de Sonic clásicos y combinarla con la espectacularidad y el ritmo vertiginoso de sus juegos modernos. Para dar homogeneidad a este pretencioso cóctel, Takashi Iizuka, productor del Sonic Team y partícipe de más de una decena de títulos de Sonic, nos ha revelado que *Generations* tendrá una historia totalmente nueva, en la que un poder misterioso creará un agujero temporal que hará coincidir al Sonic moderno con su "yo" clásico, lo que les permitiá aunar fuerzas y lanzarse a la acción en dos estilos distintos y adaptados a sus habilidades.

→ **CASI TODAS LAS FASES** estarán inspiradas en escenarios de anteriores juegos de la saga, como por ejemplo la mítica Green Hill Zone, pero según el Sonic que manejemos cambiará tanto el recorrido como la perspectiva. Así, las fases del Sonic clásico tendrán una vista lateral y un desarrollo más plataformero, mientras que las pantallas del Sonic moderno serán mucho más frenéticas y la cámara se situará detrás, al estilo de *Sonic Adventures*. ¿Será el juego que tanto llevan esperando los fans de Sonic?









LAS FASES 2D recordarán a los juegos clásicos de Sonic en la época de los 16 Bits.

SONIC DE AYER Y HOY



CADA UNO DE LOS DOS SONIC tendrá unas habilidades diferentes, que estarán en consonancia con su estilo de juego. Por ejemplo, el Sonic clásico podrá utlizar sus míticos Spin Dash y Spin Attack, que le ayudarán en sus fases 2D, mientras que el Sonic moderno será capaz de realizar el Homing Attack y el Spin Boost, unos movimientos mucho más rápidos y vertiginosos. Por su parte y, salvo sorpresa, ambos erizos serán los únicos personajes jugables de esta nueva aventura, aunque es seguro que se encontrarán con otros rostros conocidos como Tails o Knuckles.



LAS FASES 3D retomarán el estilo de Sonic en sus juegos para Dreamcast.



ÚLTIMA HORA

aquí Tokio

→¡Un saludo desde Tokio!

Los juegos clásicos no pasan de moda. Este mes disfrutamos con el regreso de Sonic, y dentro de poco, en septiembre, comenzarán las celebraciones por el 25 aniversario de *Dragon Quest*. Para celebrarlo, Square-Enix lanzará un recopilatorio que incluirá las tres entregas de N.E.S. y sus respectivos "remakes" de Super Nintendo. Los 6 juegos serán conversiones directas de los originales, por lo que llegarán a Wii sin cambios.



→Sacad al animal que lleváis dentro, porque Sony ha confirmado que *Tokyo Jungle* llegará a las PS3 niponas este año. Como ya sabéis, se trata de una aventura de ciencia ficción en que controlamos a distintas especies animales (habrá más de 50 razas para escoger, desde leones o elefantes, a perros y caballos de carreras) mientras sobreviven en las ruinas de Tokio. El



juego está siendo desarrollado por un joven equipo, C.A.M.P. y contará con dos modos: historia (en el que manejamos a un animal diferente en cada nivel) y supervivencia, en el que podemos elegir libremente nuestro personaje.

→Otro habitual de esta columna es Goku, y es que Namco Bandai ya está trabajando en un nuevo juego basado en Dragon Ball. De momento, su título provisional es *Dragon Ball Project Age 2011* y promete ofrecer algunos elementos que nunca

El blog de kagotani

Junio 2011

El poder de la innovación

Existen muy pocas compañías capaces de dejar una profunda huella en su industria. Y aún son menos las que consiguen hacerlo una y otra vez. Sin embargo, yo veo dos claras excepciones: Apple y Nintendo. Ambas compañías lideran su propio mercado, y siempre han destacado por tener una identidad propia y única



Nintendo sentó las bases de los videojuegos modernos tal y como los conocemos hoy, y ha seguido evolucionando en cada generación. Por su parte, Apple, si bien no inventó el reproductor de MP3, consiguió darle sentido y, además, ha cambiado nuestra relación con los ordenadores a través de nuevos diseños y sistemas operativos.

Liderar y, de algún modo, vivir de la innovación es una gran estrategia, pero al mismo tiempo supone un camino muy arriesgado, ya que siempre has de tener la energía suficiente para sorprender al público y adelantarte a tus rivales.

Y es que la innovación no es una ciencia exacta. No existe un camino prefijado que lleve directo al éxito. Por eso mismo yo disfruto viendo como estas dos compañías han sido capaces de reinventarse a si mismas en tantas ocasiones.

« NO ES FÁCIL VENDER UNA IDEA NUEVA A USUARIOS QUE SE ENFRENTAN A DIFÍCILES ELECCIONES CADA DÍA »

Sin Apple, no tendríamos la misma relación que tenemos hoy en día con los ordenares, y sin Nintendo nunca hubiéramos podido disfrutar de los videojuegos de la forma actual, y todo se hubiera reducido a ofrecer cada vez más y más potencia, y más y más botones.

Sin embargo, también es cierto que muchos jugadores disfrutan de su experiencia habitual y no buscan innovar. A esto contribuye que los videojuegos son caros, por lo que es lógico apostar por un nombre o género conocido. De hecho, creo que muchos juegos han alcanzado el estrellato más por este sentimiento de "confort" de los jugadores que por su calidad.

Pero ese no es estilo de Nintendo y de nuevo va a ser la primera en presentar un nuevo sistema que buscará innovar y que obligará a sus competidores a mover ficha. Sin duda es algo excitante, pero -en parte- yo no puedo evitar sentirme preocupado, ya que una cosa es tener una idea brillante y otra es conseguir que cuaje. En fin, en el E3 saldremos de dudas.



habíamos visto antes en ningún jueg de la serie. Uno de los terrenos en lo que se está poniendo más énfasis es en el apartado técnico, que, según s creadores, lucirá de manera especta

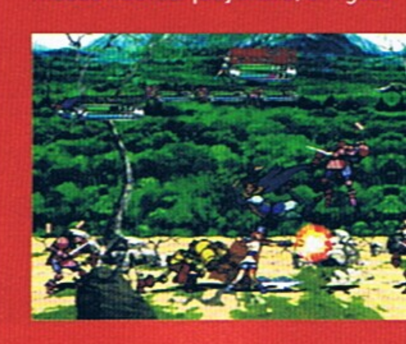


y llamará la atención por ofrecer uno escenarios muy abiertos, y que serán completamente destructibles.

→Nintendo desvela los mo de juego de *Star Fox 64 3D* primero (3DS) usará el giroscopio de consola para manejar la nave, mient que el segundo (N64) tendrá un cont clásico. Por último, el juego incluirá modo multijugador local para 4.

→Nuevas criaturas amena el mundo en *Dragon´s Dogma*, u nuevo juego de rol y acción previsto p el 2012 en PS3 y Xbox 360. Capcom h hecho públicas nuevas imágenes del juego, y además ha confirmado que entre las clases disponibles habrá mago, guerrero y montaraz.

→Otro que vuelve a estar de actualidad es *Guardian Heroes*, q que Sega está preparando un apetito "remake" para Xbox 360. Esta reedic que estará disponible a través de Xb Live Arcade, incluirá el juego origina una versión remasterizada y varios modos nuevos. ¡Sayonara, amigos!



Nuestras apuestas para el próximo E3

¡HAGAN JUEGO!

Se acerca la feria de videojuegos más importante del año, y las compañías alimentan nuestra imaginación con los primeros anuncios y rumores. Nosotros os adelantamos nuestras previsiones en forma de apuesta y con distinto nivel de riesgo.

Apuestas E3 2011 Hobby Consolas

Ganador: 5 contra1

GOD OF WAR IV

Ya sabemos que los estudios de Sony en Santa Monica trabajan en dos proyectos, pero ¿cuáles? Es posible que se trate de una adaptación de los juegos de PSP a PS3 (en alta definición y con gráficos mejorados) o un juego completamente nuevo. Todo indica que el próximo *God of War* incluirá multijugador, y tal como acabó el anterior ¿un nuevo protagonista?





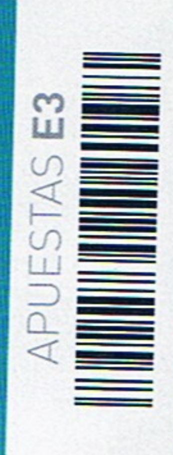
Apuestas E3 2011 Hobby Consolas

Apuesta segura

NINJA GAIDEN III

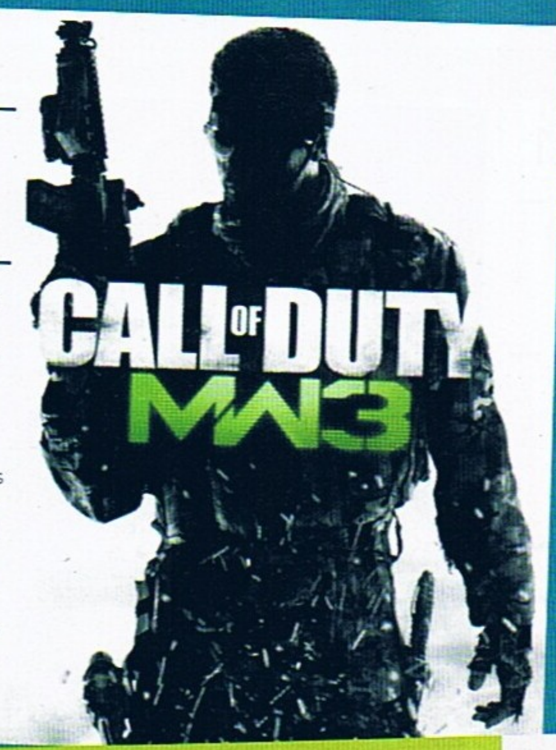
Tecmo ya ha publicado un primer "teaser" en el que se ve a Ryu Hayabusa en primer plano mientras le salpica la sangre de sus enemigos. Lo más interesante del vídeo es el final, en el ninja se quita la máscara... sin enseñarnos nada más. Esta será la primera entrega simultánea para PS3 y Xbox 360.





Apuesta segura

CALL OF DUTY MW3



El juego más esperado del año estará en el E3 con un montón de sorpresas. Ya sabemos que regresarán algunos protagonistas de los *Modern Warfare* anteriores, como "Soap" MacTavish, Makarov y el capitán Price, junto a un nuevo soldado ruso. ¿Y Gary "Roach" Sanderson?

También se han confirmado algunos de los nuevos escenarios (India, Sierra Leona, Dubai, Londres, Nueva York o Berlín) e incluso sabemos la fecha de lanzamiento: el próximo 8 de noviembre. El modo multijugador recuperará el modo Spec Ops de *Modern Warfare 2* en misiones cooperativas y con un modo de supervivencia, al estilo de los zombis en *World at War* y *Black Ops*.

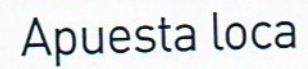
Ganador: 10 contra1

HEAVENLY SWORD 2



Después de la buena acogida que tuvo *Enslaved*, desarrollado también por Ninja Theory, comienza a sonar el regreso de Nariko, la protagonista de *Heavenly Sword*, a PS3. Confiamos en que esta vez, sin abusar del Sixaxis..

APUESTAS E3



A ESTAS APUESTAS HAY QUE AÑADIR EL REGRESO DE TÍTULOS COMO *UNCHARTED 3*, *GEARS OF WAR 3* O EL ESPERADO *ZELDA SKYWARD SWORD*

Apuesta loca

SHENMUE 3

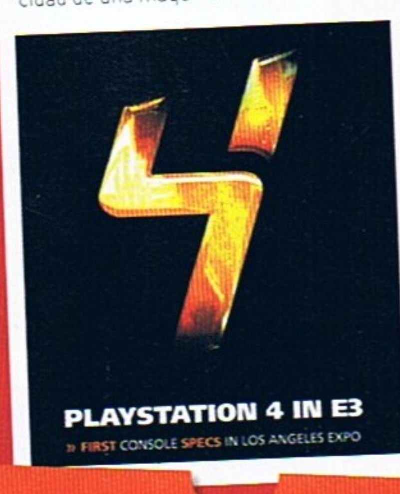


Es una de las fantasías que se repiten año tras año, pero cada vez parece más cercana. Las declaraciones de Yu Suzuki han dado alas a nuestra imaginación.... ¿terminará la trilogía en una de las consolas actuales? ¿Y reeditarán los dos juegos anteriores en alta definición? Nosotros no hemos perdido la esperanza.

Apuesta loca

PS4

Que no cunda el pánico, no es probable que Sony anuncie una nueva consola de sobremesa, aunque sí podrían verse algunos vídeos para demostrar la capacidad de una máquina futura.



Ganador: 20 contra1

HALO KINECT

Por un lado, se habla de un "remake" del primer *Halo*; por otro, de un "shooter" sobre raíles ambientado en este universo... a nosotros nos vale cualquiera de estas dos previsiones.



Apuestas E3 2011 Hobby Consolas

Ganador: 5 contra 1

SPLINTER CELL 6

Una foto realizada en un estudio de grabación ha hecho saltar las alarmas. Sam Fisher podría regresar a sus orígenes, con sus gafas de visión nocturna y la infiltración basada en las sombras.

Después de las dos últimas entregas, en las que la saga ha ido dando bandazos, nosotros apostamos por que este título, que estaría producido por la famosa Jade Raymond, continuaría la historia después de *Splinter Cell Chaos Theory*.







...puestas E3 2011 Hobby Consolas

...puesta
...ca

... FANTASY ...II REMAKE

...aficionados se mueren por jugar las ...nturas de Cloud, Barret y los demás ...alta definición. Nosotros apostamos ...ue no será en PlayStation 3, sino en ...nueva portátil, NGP.



Apuestas E3 2011 Hobby Consolas

Ganador: 20 contra 1

XBOX 720

Nintendo y Sony pueden presentar nuevas piezas de hardware, ¿y Microsoft se va a quedar con los brazos cruzados? Si presenta una nueva consola durante la feria, daría un golpe de mano. Aunque algunos usuarios piensan que todavía es demasiado pronto para cambiar de generación...



APUESTAS E3



NUNCA SE HAN PRESENTADO TRES CONSOLAS DE SOBREMESA DIFERENTES EN UN E3, ¿SERÁ ESTA LA PRIMERA VEZ QUE LO VEAMOS?



...APUEST...

...uestas E3 2011 Hobby Consolas

Ganador: 10 contra 1

KINGDOM HEARTS III

Parece un juego destinado a anunciarse en un Tokyo Game Show, pero este E3 sería un buen momento para satisfacer las enorme expectativas que se levantaron hace un año.







Apuestas E3 2011 Hobby Consolas

Apuesta segura

SOUL CALIBUR V



Namco-Bandai ha mostrado un primer tráiler de este prometedor juego de lucha, pero no empezaremos a conocer más detalles hasta el próximo E3. ¿Quizá podamos manejar las armas con PSMove y Kinect?

Ganador: 15 contra1

GTA V

Después de *Red Dead Redemption*, *L.A. Noire* y el próximo *Max Payne 3*, parece que ya toca reencontrarse con la saga estrella de Rockstar. Los rumores dicen que volvería el ambiente "playero" de *GTA Vice City*, pero con un entorno más abierto, a lo *San Andreas*. Pero nuestro rumor favorito es un *GTA Tokyo*.



■ TAMBIÉN SERÁ LA PRIMERA VEZ QUE PODAMOS JUGAR CON NGP, ¿A QUÉ PRECIO SALDRÁ A LA VENTA? ■

Apuestas E3 2011 Hobby Consolas

Ganador: 3 contra1

PROJECT CAFE



Esta apuesta no es por el anuncio de una nueva consola de Nintendo, que ya se ha confirmado, sino por sus posibles especificaciones técnicas: una potencia superior a Xbox 360, memoria flash en lugar de un disco duro, completamente inalámbrica... durante estos días previos al E3 se ha oído casi de todo.

Quizá lo más llamativo es la inclusión de una pantalla táctil en el mando, que nos permitiría descargar pequeños juegos (como ocurría con la V.M.U. de Dreamcast). También es posible que Project Cafe (el nombre en clave de esta máquina) tenga el aspecto que os enseñamos a la derecha, y hay quien dice que podría incorporar la tecnología de Vitality Sensor, que finalmente no se ha lanzado para Wii. Lo que sí es seguro es que el lanzamiento no se producirá hasta 2012, así que aún tenemos tiempo para especular.

Apuestas E3 2011 Hobby Consola

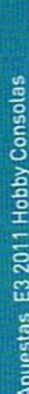
Apuesta loca

APPLE iPlay

Después de arrasar con el mercado d los reproductores MP3, las tablets y l teléfonos, nos encantaría ver cómo s dan las consolas a Apple. Pero mucho nos tememos que es una locura...



Apuestas E3 2011 Hobby Consolas



Apuesta segura

HITMAN ABSOLUTION

IO Interactive, los creadores de la saga, han llamado nuestra atención con un vídeo de apenas treinta segundos en que se adivina al Agente 47 "volviendo a las andadas". El vídeo termina con un código con la fecha del E3.

PENDULO
STUDIOS



HOLLYWOOD
MONSTERS 2

Full HD
1080p

FOCUS
HOME INTERACTIVE

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor | Lo peor | Alternativas

GRÁFICOS 97
SONIDO 94
DURACIÓN 91
DIVERSIÓN 95
PUNTUACIÓN FINAL 95

Valoración: Para tratarse de una saga de ciencia ficción, Killzone nos transmite la sensación de estar en una batalla real. El apartado gráfico es para caerse de espaldas, y además el ritmo de los niveles mejora a medida que progresamos. Soberbio.

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

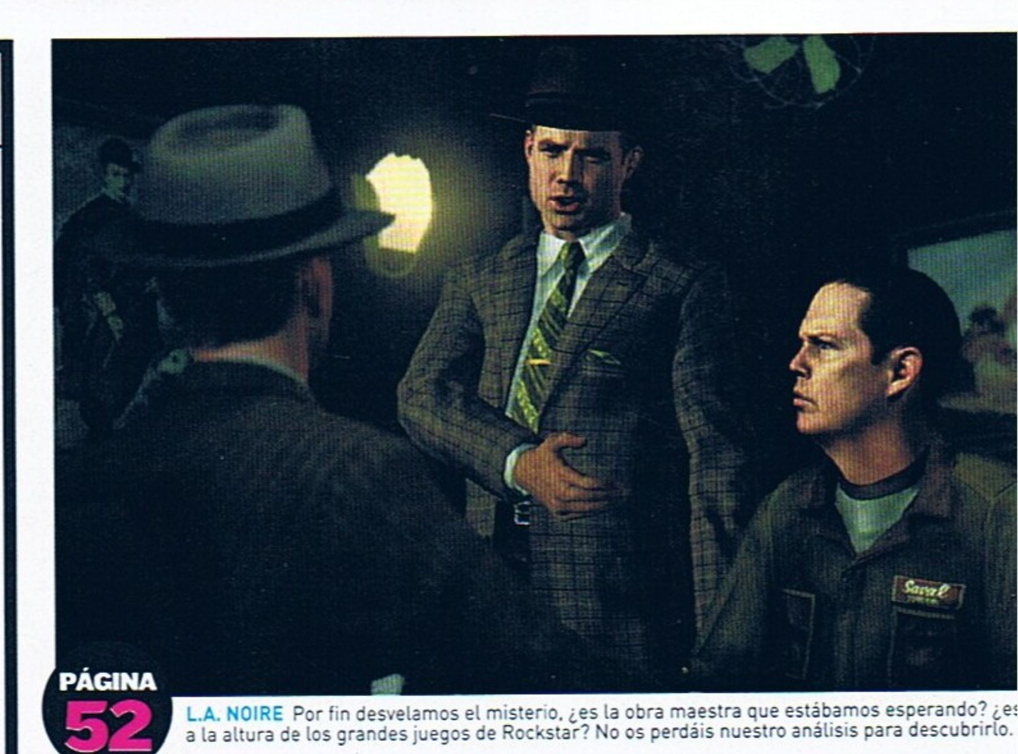
▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 52

L.A. NOIRE Por fin desvelamos el misterio, ¿es la obra maestra que estábamos esperando? ¿es a la altura de los grandes juegos de Rockstar? No os perdáis nuestro análisis para descubrirlo.



PÁGINA 58

DIRT 3 Con cada nueva entrega, este simulador de conducción nos vuelve a sorprender. Así se las gasta el sucesor del mítico *Colin McRae Rally*.



PÁGINA 62

PORTAL 2 es uno de los juegos má originales e inteligentes que han pasado nunca por una consola. Os descubrimos el por qué.

EN ESTE NÚMERO...

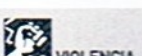
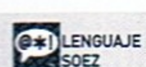
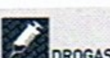
NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 36 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN
www.pegi.com



EDAD RECOMENDADA

SEXO

MIEDO
VIOLENCIA

LENGUAJE SOEZ

DROGAS

DISCRIMINACIÓN

APUESTAS

JUEGO ONLINE

Trailers en HOBBYNEWS.es

18 ■ Aventura ■ Rockstar ■ 1 jugador
■ Castellano (textos) ■ 63 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Sospechosos habituales

L.A. NOIRE

Rockstar convierte en oro todo lo que toca. Pero nuestra intuición nos dice que ahora se enfrentan a un caso más complicado que las aventuras de mafiosos o los western.



■ **ARMADO CON UN SOMBRERO DE ALA ANCHA,** un elegante traje marrón y mucho oficio, el detective Cole Phelps se abre un hueco entre los protagonistas más "humanos" a los que hemos acompañado en nuestras consolas. Cole, magistralmente interpretado por el actor Aaron Staton, se enfrenta a 21 casos muy reales, ambientados en el tormentoso Hollywood de los años cuarenta. Y en todos ellos tiene que poner a prueba su aguda intuición, por encima incluso de sus puños o su puntería.

Lo primero que debe quedaros claro es que *L.A. Noire* no es ningún juego abierto al estilo de *Grand Theft Auto* o *Red Dead Redemption*. Aunque podemos circular libremente por la ciudad de Los Ángeles y cumplir algunas tareas secundarias, este título está mucho más cerca de una aventura gráfica, donde se repite un esquema de viajes en coche, búsqueda de pruebas e interrogatorios. De hecho, aunque fracasemos en algún punto del desarrollo, "damos un rodeo" para llegar al mismo resultado y seguir avanzando. Es prácticamente imposible quedarse atascado.

→ **EL ARGUMENTO ES CRUCIAL EN ESTE ESQUEMA.** Gracias a una ambientación impecable y a un plantel de personajes secundarios con mucho carácter, nos empapamos en las distintas tramas de *L.A. Noire*: los propios casos (muchos de ellos están conectados entre sí), el pasado de Phelps, narrado mediante flashbacks, y la relación con nuestros compañeros dentro de cada departamento (patrulla, tráfico, homicidios, antivicio e incendios).

Basta echar un vistazo a cualquiera de estos protagonistas para saber que tienen algo "dis-







LOS ASCENSOS se suceden en nuestra carrera a medida que vamos realizando detenciones.



MIRAD SU CARA y comprenderéis la expresividad que alcanzan los personajes. ¡No hace falta escucharle!



LOS CASOS están inspirados en crímenes de la vida real. Casi siempre encontramos varios sospechosos.

Pasión por los detalles

Los juegos de Rockstar se caracterizan por su personalidad y su gran ambientación. En el caso de *L.A. Noire*, aún es más evidente el trabajo de documentación, mejor que en muchas películas o series de TV. Esto es lo más parecido a Los Ángeles en 1947 que se puede visitar... sin una máquina del tiempo:

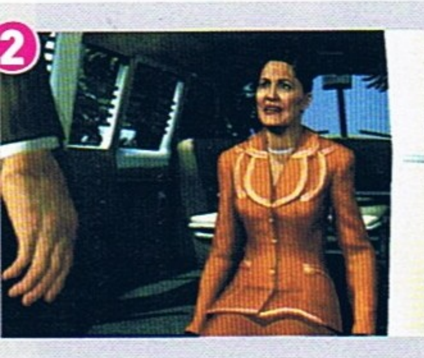


LA DECORACIÓN de interiores, la ropa, los muebles, la calle... no falta de nada. Solo se han cambiado algunas marcas.



LOS PERIÓDICOS (hay 13 ejemplares repartidos por el juego) nos ayudan a conocer lo que está ocurriendo en la ciudad.

2



3



TRABAJO POLICIAL

Así es como se desenvuelve un agente de la ley en un lugar tormentoso como Hollywood:

1. **INVESTIGAMOS** la escena del crimen hasta encontrar las pruebas pertinentes.
2. **INTERROGAMOS** a los testigos en la escena del crimen y hablamos con los principales sospechosos.
3. **DETENEMOS** a los presuntos culpables, si es necesario, a punta de pistola o a golpes.



tinto", que no hemos visto en ningún otro juego. Cada vez que hablamos con un testigo o interrogamos a los sospechosos, asistimos a un despliegue de expresividad que nos permite adivinar cuándo nos dicen la verdad o nos están ocultando información. Aquel que dijo que la cara es el espejo del alma no podía estar más en lo cierto: una mirada furtiva, los tics nerviosos o una sonrisa fuera de lugar pueden delatar a un culpable. Aunque no basta con ser buen observador; todas las acusaciones que hagamos requieren pruebas para respaldarlas (la mayoría son evidentes, pero en determinados momentos también pueden ser desconcertantes).

→ **PARA COLECCIONAR ESTAS PRUEBAS** registramos los escenarios del crimen como auténticos detectives. Cada localización ▸▸

Phelps

ESTE DETECTIVE es protagonista (casi) exclusivo del juego. Nos encanta su personalidad y su historia, que conocemos a través de flashbacks. Un veterano de guerra con las cosas muy claras.

Acción en pequeñas dosis

Aunque debe quedar claro que *L.A. Noire* es un juego "contemplativo", también contiene secuencias de acción. Así se recrean todos los aspectos de la labor policial en los 40:



LOS TIROTEOS escasean. Lo más interesante es la posibilidad de disparar al aire para detener a un fugitivo sin abatirlo.



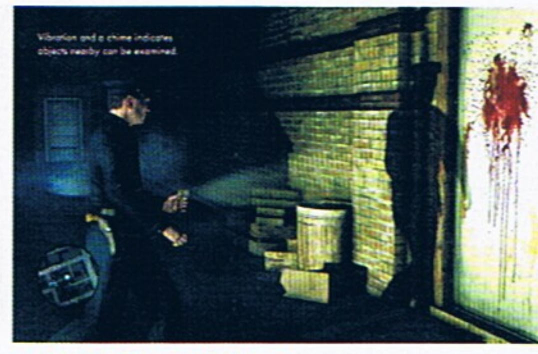
LAS PELEAS cuerpo a cuerpo son muy básicas, y se resuelven con movimientos finales que aprovechan el entorno.



LAS PERSECUCIONES A PIE son lo más emocionante, y elevan ligeramente el ritmo de juego. Tampoco son muy difíciles.



MEDIANTE EL TELÉFONO contactamos con la comisaría y averiguamos direcciones y matrículas de los coches.



LOS DETALLES TRUCULENTOS son abundantes, y también los desnudos de las víctimas y el vocabulario adulto.



EL SONIDO y la vibración nos indican los objetos relevantes en la investigación, pero podemos desactivar las ayudas.



LOS EXTRAS COLECCIONABLES, como las 50 latas doradas, no aportan demasiado a la trama, pero alargan el juego.



PARA SEGUIR a un sospechoso hay que mantener la distancia y no infringir las normas de tráfico.

Elsa

Esta cantante de jazz es una mujer fatal, capaz de hacer que un agente tan estricto como Phelps pierda los papeles... y algo más.

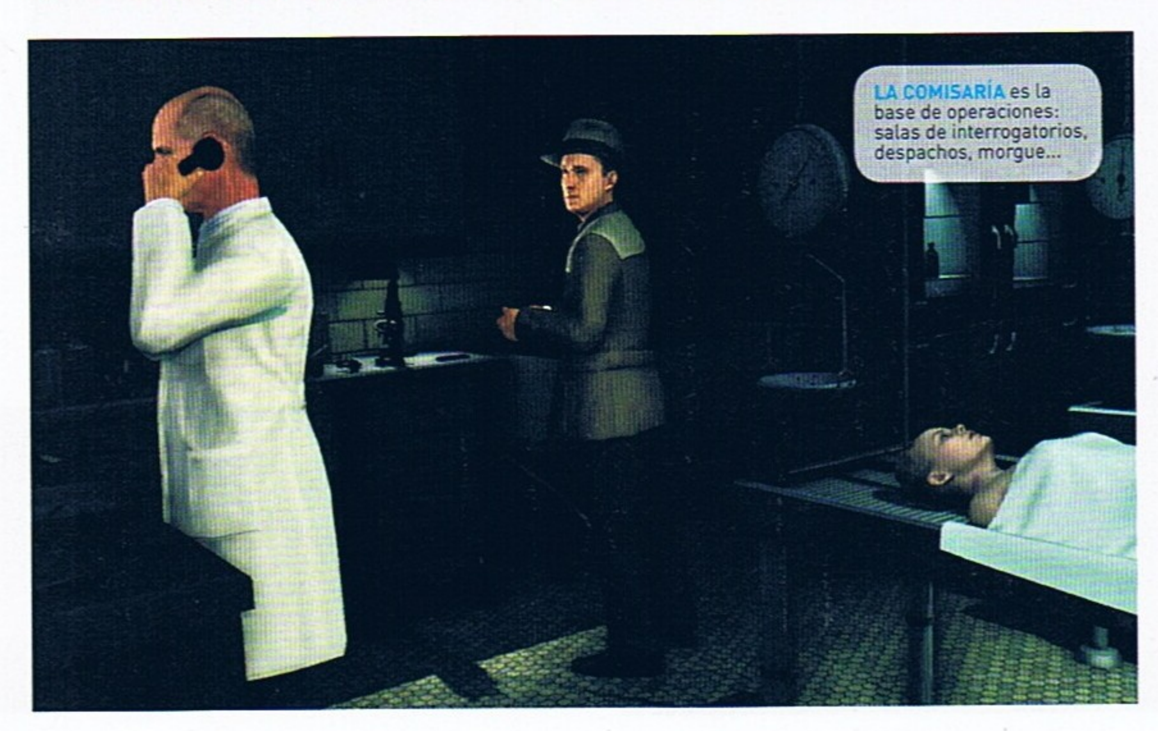
está plagada de objetos que no necesariamente están relacionados con los delitos. Entonces el juego utiliza una serie de recursos muy inteligentes para que no nos sintamos perdidos. La música no es un mero acompañamiento, sino que nos indica los límites del escenario (si recogemos todas las evidencias o nos salimos de la escena, se apaga) y también nos avisa cuando pasamos junto a una prueba mediante unas notas de piano. Después de progresar un poco en el juego, estas ayudas pueden resultarnos un poco descaradas pero siempre se pueden desactivar en el menú de opciones y recurrir a ellas únicamente cuando estemos muy apurados.

Phelps se desenvuelve con soltura por los escenarios gracias a un sistema de botones contextuales que nos permite abrir puertas, trepar por tuberías o utilizar escaleras de incendios. Todos estos elementos están resaltados en color dorado pero si, pese a todo,





LAS PARTES DE ACCIÓN NO ESTÁN TAN CUIDADAS COMO LOS INTERROGATORIOS



Verdad, duda y mentira

La gran novedad del juego es la posibilidad de interrogar a los sospechosos y sacar conclusiones a partir de sus gestos, todo un alarde tecnológico. Después de cada frase podemos consultar las notas de Phelps y escoger entre tres opciones: verdad, duda (si no tenemos pruebas para respaldar nuestra acusación) o mentira. Así es el procedimiento:



PHELPS CONDUCE EL INTERROGATORIO según las anotaciones de su libreta y las pistas que da el propio testigo.



LOS OJOS, los gestos y la seguridad al hablar nos indican la fiabilidad de los testigos. Algunos son muy evidentes.



SI NOS MIENTEN, tenemos que apoyar nuestras acusaciones con las pruebas que hayamos encontrado sobre el terreno.

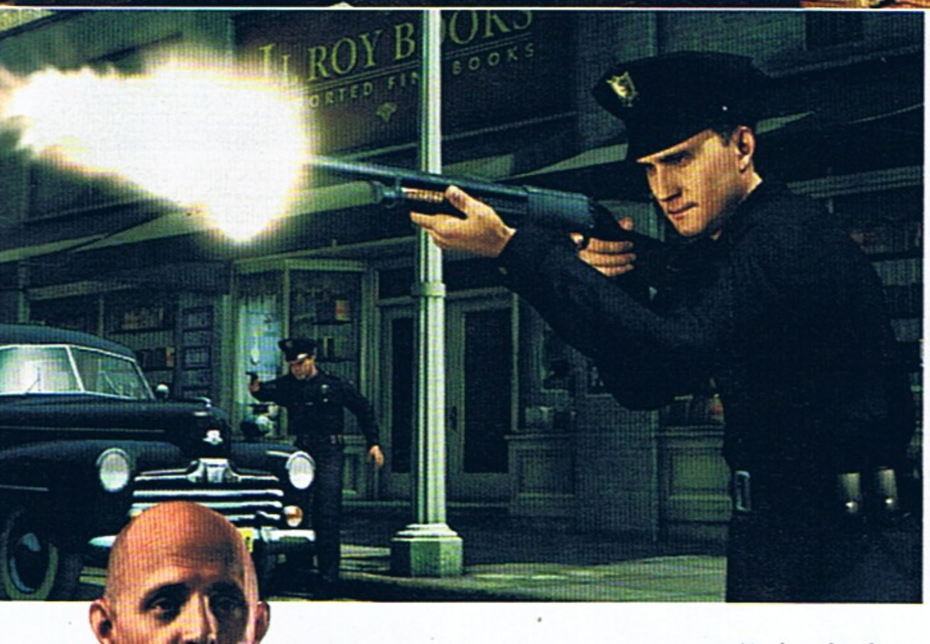
nos hace falta un empujoncito para seguir con la investigación, siempre podemos pedir consejo a nuestro compañero o a los agentes de uniforme de la zona.

→LAS SECUENCIAS DE ACCIÓN SON LA "OVEJA NEGRA" del desarrollo. Mientras que la investigación y los interrogatorios están perfectamente equilibrados, los paseos en coche parecen metidos con calzador (aunque podemos dejar que nuestro compañero conduzca y saltarnos la secuencia). Las peleas cuerpo a cuerpo y los tiroteos elevan un poco el ritmo de juego, pero no suponen ninguna dificultad y las persecuciones a pie, que sí son más emocionantes, se terminan demasiado pronto.

Otro de los aspectos que cojean en *L.A. Noire* es la evolución de Phelps mediante la experiencia. El paso por los distintos departamentos de la policía es puramente argumental, y los puntos de experiencia solo nos sirven para conseguir trajes, coches y ayudas, como destacar las pruebas importantes en el mapa, eliminar respuestas equivocadas o pedir consejo a otros jugadores a través del Club Social Rockstar.

Estas carencias hacen que no se trate de un juego apto para todo el mundo. Para disfrutar de *L.A. Noire* al máximo tenemos que poner algo de nuestra parte: interesarnos por su ambientación hollywoodiense, tomarnos nuestro tiempo para registrar cada escenario, y echarle paciencia para leer interminables líneas de diálogo, ya que el juego se mantiene en inglés (con voces de actores consagrados, eso sí).

→LAS MISIONES SECUNDARIAS Y LOS EXTRAS multiplican la duración (que se acerca a las 20 horas), aunque no son demasiado originales. Podemos visitar treinta lugares emblemáticos de la ciudad, resolver 40 crímenes "menores" o coleccionar 50 latas



Haz carrera en el cuerpo de policía

▲ **CADA DEPARTAMENTO** (tráfico, homicidios, antivicio e incendios) representa un gran caso.

◀ **NUESTROS INICIOS,** de uniforme, nos sirven para familiarizarnos con el procedimiento policial.



Carruthers

Es el forense, a quien nos encontramos en la morgue y en algunas escenas del crimen, y que se encarga de darnos datos cruciales en cada investigación.

de película que están escondidas en los lugares más inverosímiles. Lo más interesante es encontrar los periódicos (cuyas historias se relacionan con algunos casos). Por último, podemos volver a jugar la aventura en blanco y negro y descargar nuevos casos.

ESPERÁBAMOS UNA OBRA MAESTRA, y en muchos aspectos, *L.A. Noire* lo es. La historia está escrita como los mejores guiones del cine negro, la ambientación es perfecta hasta en los detalles más pequeños, y Cole Phelps se convierte en nuestro amigo y confidente desde los primeros compases de la aventura. Y todo eso, sin contar un aspecto técnico que tira de espaldas, sobre todo en lo que se refiere a la expresividad de nuestros protagonistas, las calles de Los Angeles en 1947 y una estupenda banda sonora.

Su ritmo, más pausado de lo habitual, y su ambientación tan realista pueden echar para atrás





EL TONO ADULTO es propio de la época. Se trata el racismo o las agresiones sexuales.





LOS CASOS ESTÁN INSPIRADOS EN CRÍMENES REALES DE LA ÉPOCA





HAY 95 COCHES que se pueden conducir por la ciudad. También podemos pedir a nuestro compañero que conduzca y saltarnos la secuencia.

Todas las caras del crimen

La cantidad de personajes que nos cruzamos en *L.A. Noire* es impresionante, y todos ellos tienen una personalidad muy marcada. Aquí hemos destacado alguno de los individuos que os podéis encontrar por las calles de la ciudad, desde mujeres fatales a hombres que fingen su propia muerte, señores del crimen, embusteros del mundo del espectáculo o policías sin escrúpulos:



MICKEY COHEN es un personaje real de la época, un peligroso gánster con quien nos cruzamos un par de ocasiones.



HOPGOOD es el encargado de un pequeño estudio de cine, donde se ruedan películas "picantes" con cámara oculta.



GALLOWAY Y DONELLY son nuestro compañero y nuestro jefe en homicidios. Dos polis con un sentido especial del deber.

a algunos jugadores (además de tocar temas muy delicados como la violencia de género, el racismo o los delitos sexuales).

Pero una vez nos metemos en la experiencia y nos implicamos en los primeros casos, poco a poco vamos quedando atrapados por uno de los títulos más cuidados y originales de los últimos años. Después de haberlo jugado, os dará la impresión de haber compartido la aventura con personas de carne y hueso.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La expresividad** de los personajes es casi humana.
- **Todo lo que respecta a la ambientación:** diseños, banda sonora, ropa... sacado de Hollywood en los años 40.

Lo peor

- **Las secuencias de combate y conducción** no están a la altura del resto.
- **No está doblado,** aunque cuenta con grandes voces originales.

Alternativas

- **Heavy Rain,** solo para PS3, es otra aventura con toques detectivescos y personajes muy bien construidos.
- **Mafia II** comparte la época y también nos permite conducir por una ciudad abierta.

GRÁFICOS Una ciudad casi perfecta, eclipsada por las expresiones faciales.	94
SONIDO Las voces, que están en inglés, pertenecen a actores consagrados.	85
DURACIÓN Unas 18 horas, con la posibilidad de buscar extras por la ciudad.	82
DIVERSIÓN Nos sentimos como auténticos detectives, una sensación única.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**93**

Valoración

Una propuesta valiente, que renuncia a tiroteos y persecuciones para mostrar el trabajo policial: pruebas e interrogatorios. Que nadie busque aquí acción desenfrenada, sino una historia apasionante con una ambientación genial.

EXCLUSIVA HOBBY

12 ■ Velocidad ■ Codemasters ■ 1 a 8 jugadores
■ Castellano ■ 60,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible

Oda al arte del rally

DIRT 3

Conducir a 200 km/h por estrechos senderos es lo más peliagudo que se puede ver en el automovilismo, y nosotros podemos hacerlo gracias a este increíble título de conducción.





■ **A FINALES DE LOS 90, LA MARCA *COLIN MCRAE*** hizo su debut en PlayStation. Desde entonces, se ha convertido en la saga de rallies por antonomasia. Ya no conserva el nombre del fallecido piloto escocés, pero la franquicia de Codemasters, ahora bajo el título de *Dirt*, regresa con una fuerza increíble y cientos de kilómetros para que disfrutemos al volante mientras surcamos grava, nieve o asfalto.

El estilo de *Dirt 3* se sitúa a medio camino entre el arcade y la simulación, lo que lo hace accesible a todo usuario que guste de pisar el acelerador. El juego no tiene la licencia del Mundial de Rallies, aunque sí aparecen un par de nombres conocidos, como el de Sébastien Ogier, la nueva promesa del automovilismo francés, o el de Ken Block, famoso por sus acrobacias. No obstante, no se echa en falta que aparezcan nombres auténticos, porque los vehículos, que son lo que de verdad importa, sí son reales.

→ **HAY CERCA DE 50 COCHES,** aunque los principales son los WRC. Dentro de esa categoría los hay muy actuales, como el Ford Fiesta de Mikko Hirvonen, el Citroën C4 de Sébastien Loeb o el Mini de Dani Sordo, y más antiguos (de los años 60, 70, 80, 90 y 2000). Además, podemos conducir coches de raid (como el Volkswagen Touareg con el que Carlos Sainz ha corrido el Dakar en los últimos años), camionetas y buggies. Mención especial merecen los coches de la categoría "trail blazer", que son versiones tuneadas con un alerón gigante y que superan con facilidad los 200 km/h. La sensación de velocidad con ellos es alucinante.

Como es obvio, cada tipo de coche presenta un manejo diferen-







EL SIMULADOR DE RALLIES más mítico vuelve con una entrega en la que nos esperan cerca de 50 vehículos.



EL CONTROL combina arcade y simulación de maravilla. Hay tres niveles de ayuda, según nuestra pericia al volante.



LA REPUTACIÓN aumenta al ganar carreras y cumplir ciertos objetivos. Así obtenemos ofertas de nuevos equipos.

En el vídeo está la magia

Las repeticiones suelen ser el mejor momento para deleitarse en los juegos de carreras, una vez que ya no estamos con la tensión en el cuerpo. Ahora bien, el recurso del vídeo también se puede emplear de otras muchas formas. Aquí tenéis dos de las características del juego, de las que seguro que haréis uso:



YOUTUBE. Podemos subir a la famosa web los vídeos de nuestras actuaciones. Para ello, es imprescindible el "Pase VIP".



EL FLASHBACK nos permite rebobinar la acción en caso de que tengamos algún accidente o tomemos mal una curva.





TODO TERRENO ES BUENO

Para ser el mejor piloto de rallies hay que adaptarse a cualquier superficie:

1. LA TIERRA será nuestro principal hábitat de vida: polvo, grava, barro... En Kenia, Finlandia o Michigan tocará mancharse de lo lindo.
2. LA NIEVE siempre es un terreno muy deslizante. Aparece en Noruega y Aspen, y puede dificultar la visibilidad si nos metemos en una tormenta.
3. EL ASFALTO nos espera en la zona portuaria de Mónaco. No se corre en el circuito de la Fórmula 1, pero el paraje os resultará muy familiar.

te. A eso se añaden las ayudas a la conducción, divididas en tres niveles (principiante, intermedio y avanzado) y la posibilidad de cambiar los reglajes (cambio, carga aerodinámica, suspensión, altura de conducción, diferencial y repartidor de frenada).

→ **EL CAMPEONATO DIRT** es la columna vertebral. En él, hay que ganar carreras para aumentar la reputación y obtener nuevos coches y eventos. En total, hay más de 200 pruebas, lo que garantiza unas 20 horas de diversión. Aparte, están los modos Contrarreloj y Carrera Libre. ▶▶

Citroën C4

SÉBASTIEN LOEB ha ganado el Mundial de Rallies en sus últimas siete ediciones (entre 2004 y 2010), las cuatro últimas con este intratable coche.



El rally es un popurrí

Los chicos de Codemasters se han sacado de la chistera un buen número de pruebas para que no nos aburramos al volante. Apretar el acelerador está bien, pero mejor si tenemos alicientes adicionales y no corremos siempre en solitario:



TRAMOS. En las disciplinas de "rally" y "trail blazer" corremos solos contra el cronómetro en busca del mejor tiempo.



CARRERAS. En las categorías de "rally cross" y "land rush", hay en liza ocho coches, ocho buggies u ocho camionetas.



HEAD TO HEAD. Como en las típicas especiales de los rallies, competimos con otro piloto en un circuito dividido en dos carriles.



LOS FAROS son nuestro aliado en los tramos nocturnos, en los que no veremos un palmo más allá de nuestras narices.



EL EFECTO DE LA LLUVIA está muy logrado, si bien no afecta excesivamente al agarre y la conducción del coche.



EL SISTEMA DE DAÑOS se puede configurar para que afecte al rendimiento del coche o para que sea meramente visual.



EL MULTIJUGADOR permite espectaculares duelos a pantalla partida para demostrar quién es el señor del rally.



LOS COCHES DE RAID son pocos, pero entre ellos está el Volkswagen Touareg con el que Carlos Sainz ganó el Dakar 2010.

Ford Fiesta

Esta preciosidad es la nueva máquina con que Ford, en las manos del finlandés Mikko Hirvonen, pretende quitar a Citroën la hegemonía del WRC.



El juego ofrece multitud de pruebas diferentes. Aparte de los clásicos tramos cronometrados en los que buscar el "scratch" (mejor tiempo), hay carreras de 8 pilotos, eliminatorias "head to head" y pruebas de gymkhana.

A eso hay que añadir las modalidades específicas del online: Transporter (recoger y entregar banderas), Invasión (destruir robots), Outbreak (un coche está "infectado" y debe contaminar a los otros) y el típico Gato y Ratón. En cuanto a la ubicación de los circuitos, nos encontramos tanto tramos "abiertos" (Finlandia, Kenia, Noruega) como circuitos cerrados (Mónaco, Aspen). Hay variedad, aunque se echan en falta rallies de asfalto y algunos clásicos del Mundial.

EL MOTOR GRÁFICO EGO LUCE ESPECTACULAR, como ya lo hiciera en *F1 2010*. Los coches presentan un aspecto muy robusto, con un buen sistema de



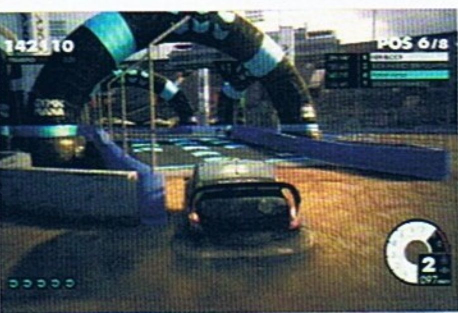
LOS EFECTOS GRÁFICOS son espectaculares: fijaos en esta puesta de sol en los senderos de Kenia.

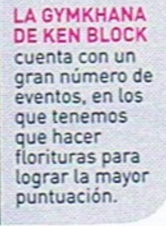




CODEMASTERS LO HA VUELTO A LOGRAR: SU MÍTICO RALLY SIGUE SIENDO GRANDE







LA GYMKHANA DE KEN BLOCK cuenta con un gran número de eventos, en los que tenemos que hacer florituras para lograr la mayor puntuación.

Unas pruebas muy especiales

Cuando uno se cansa de conducir a toda pastilla, puede probar a hacer el cabra de otras formas y ganarse unas medallas:



DRIFT SHOWCASE. Hay que acumular puntos a base de derrapes. Tirar del freno de mano es la clave del asunto.



SMASH ATTACK. Aquí toca derribar unas siluetas de cartón con forma de robot. Sumamos un punto por cada una que tiramos.



SPEEDRUN. Unos pivotes marcan el camino. ¿Os imagináis tiraros por un "tobogán" como si fuera bobsleigh? Es posible...



GYMKHANA SPRINT. Hay que hacer en el menor tiempo posible las acrobacias colocadas a lo largo de un pequeño circuito.

daños. Pero lo mejor son los escenarios: lluvia, el polvo que se levanta, una tormenta de nieve, coches que se van embarrando...

Como detalle, sabed que podréis subir a YouTube los vídeos de vuestras carreras. Eso sí, tanto para eso como para jugar online necesitaréis el "Pase VIP" que se incluye en la caja del juego.

Dirt 3 es un juegazo en toda regla, un homenaje a los rallies que ya está tardando en formar parte de vuestra colección. ¡A ras! HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Los eventos** son más de 200, con una gran variedad de tramos y carreras.
- **El control** es genial y la nómina de coches tampoco defrauda lo más mínimo.

Lo peor

- **Los rallies:** se echan en falta clásicos como Cataluña, el Acrópolis griego o el RAC.
- **No tiene la licencia del WRC**, así que faltan nombres ilustres como el de Loeb.

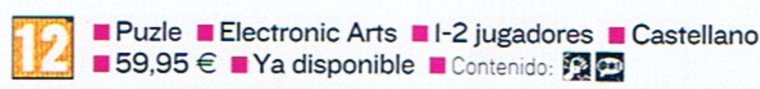
Alternativas

- **WRC** incluye la licencia del Mundial, pero está por debajo.
- **Gran Turismo 5** es el mejor juego de coches de PS3 e incluye pruebas de rally.
- **Forza 3** es el simulador por excelencia en Xbox 360.

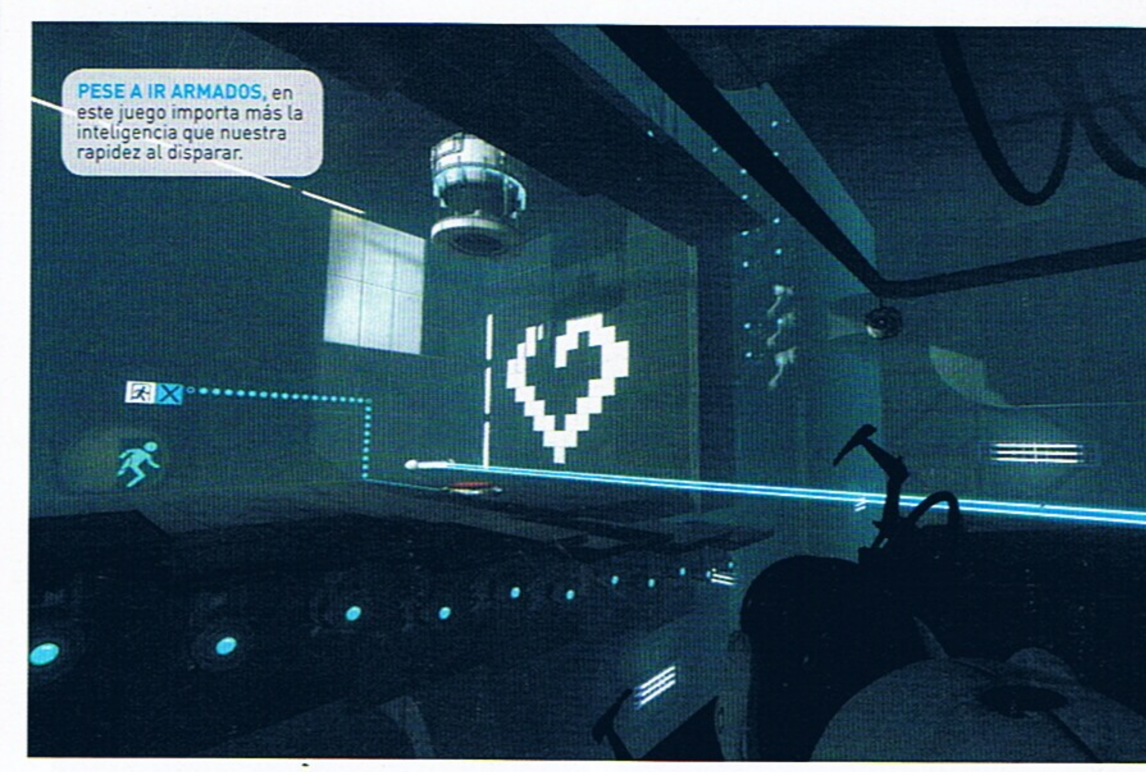
GRÁFICOS Los coches lucen sólidos y los paisajes, simplemente espectaculares.	91
SONIDO El copiloto canta las curvas en español. ¡Trata de arrancarlo, por Dios!	87
DURACIÓN El Campeonato Dirt puede llevar unas 20 horas, y hay modo online.	91
DIVERSIÓN El control es una delicia y hay variedad de pruebas como para aburrir.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**92**

Valoración

Dirt 3 es el mejor juego de rallies de los últimos tiempos. No incluye la licencia del Mundial, pero ni falta que le hace: el control, los coches, la variedad de pruebas o el apartado gráfico hacen de él un genial juego de conducción.



■ Puzle ■ Electronic Arts ■ 1-2 jugadores ■ Castellano
■ 59,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



PESE A IR ARMADOS, en este juego importa más la inteligencia que nuestra rapidez al disparar.







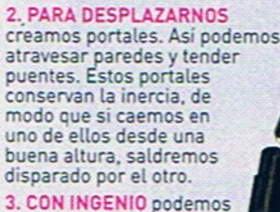
PUZLES PARA GENTE LISTA

El diseño de los escenarios es el punto fuerte de *Portal 2.* Cada sala es un puzle que pondrá a prueba nuestra imaginación y capacidad de razonamiento en el espacio tridimensional:

1. LOS ENIGMAS se componen de habitaciones estancas, con una serie de interruptores que se activan con bloques, y rayos láser. Aunque se van complicando, nunca nos quedamos atascados.

2. PARA DESPLAZARNOS creamos portales. Así podemos atravesar paredes y tender puentes. Estos portales conservan la inercia, de modo que si caemos en uno de ellos desde una buena altura, saldremos disparado por el otro.

3. CON INGENIO podemos convertir un portal en un arma para destruir estructuras o acabar con algunas torretas de vigilancia.





Atlas

Es uno de los robots que podemos controlar en el modo cooperativo. Por supuesto, tiene un sentido del humor muy especial.

Inteligencia artificial... y superior

PORTAL 2

Si las ratas son capaces de escapar de un laberinto, seguro que nosotros podemos burlar las trampas del ordenador GLaDos y salvar nuestro pellejo.

■ **EL PRIMER PORTAL FUE UN EXPERIMENTO** en varios sentidos: un minijuego incluido en *The Orange Box* que nos convertía en conejillo de indias de una inteligencia artificial sin escrúpulos, la inolvidable GLaDOS. Este planteamiento vuelve con vocación de convertirse en un juego completo, es decir, más grande, más variado y con puzles mucho más retorcidos.

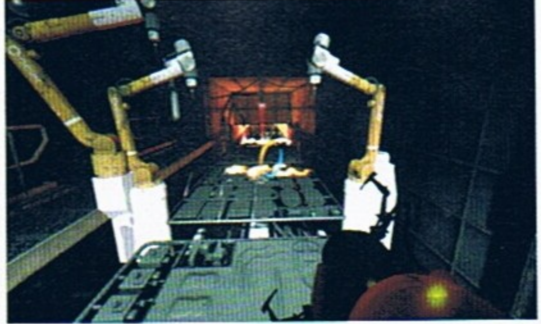
Armados con una pistola que genera portales (un gatillo para la entrada y uno para la salida) nuestra misión es resolver una serie de enigmas estructurados en habitaciones "asépticas" y con la inestimable compañía de GLaDOS, cuyos comentarios son brillantes. Para esta secuela se han incorporado nuevos accesorios (como el gel de repulsión, que nos ayuda a saltar más lejos) y una trama más complicada, que explica el origen de la compañía Aperture Science y nos lleva por algunos escenarios exteriores y otros de estilo "retro".

→ **CADA NIVEL ES MÁS DIVERTIDO QUE EL ANTERIOR,** y aunque la dificultad crece progresivamente, nunca nos quedamos atascados en una sala. Además, una vez que superamos la campaña principal, podemos disfrutar de un divertido modo cooperativo para dos jugadores online o a pantalla partida (con un indicador para decirle a nuestro compañero dónde queremos un portal, por si no tenemos micro). En PS3, además, podemos jugar con los usuarios de PC.






LA PISTOLA DUAL, capaz de generar portales en algunos muros, es nuestra única herramienta para resolver puzles.



EL DISEÑO DE LAS SALAS es más variado que en el juego anterior, pero conserva el estilo minimalista y aséptico.

GLADOS nos somete a pruebas "por el bien de la ciencia". Es cruel y muy divertida.

Dos épocas de la ciencia

A lo largo del juego visitamos distintas zonas de Aperture, desde los laboratorios a la cadena de producción de torretas, las primeras instalaciones de la compañía e incluso damos un pequeño paseo por el exterior... también con un aspecto ruinoso.

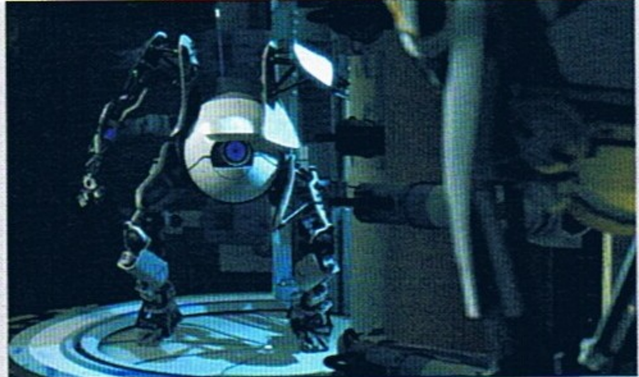


EL PRESENTE (en el juego) nos muestra unas instalaciones futuristas que sufren el abandono y están invadidas por la vegetación. También visitamos las "salas de máquinas".



LOS PRIMEROS LABORATORIOS de Aperture Science, que visitamos en la segunda mitad del juego, tienen un estilo de los años cincuenta que recuerda bastante a *Bioshock*.

EL MODO COOPERATIVO (online o a pantalla partida) requiere la colaboración de estos dos robots. Podemos comunicarnos por headset o señalar, mediante un puntero, dónde queremos abrir un portal. Los usuarios de PlayStation 3 podrán jugar con los de PC.





Que no os engañe su perspectiva en primera persona; *Portal 2* no es tan espectacular como los "shooter" más modernos, y el ritmo de juego es mucho más pausado. Sin embargo, el diseño del juego es muy inteligente, y nos ha atrapado sin remisión. Solo echamos en falta un poco más de variedad en la configuración de las salas y la inclusión de nuevos enemigos. Seguro que encantará a cualquier jugador que tenga "dos dedos de frente". HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El diseño de los puzles** y la inclusión de nuevos elementos, como el gel.
- **El doblaje de GLaDOS** es espectacular. La sensación de estar "observados" es total.

Lo peor

- **Las estancias se parecen,** y algunos puzles recuerdan a los de *Portal*.
- **Los tiempos de carga** son muy frecuentes y terminan por aburrirnos.

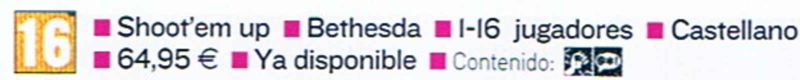
Alternativas

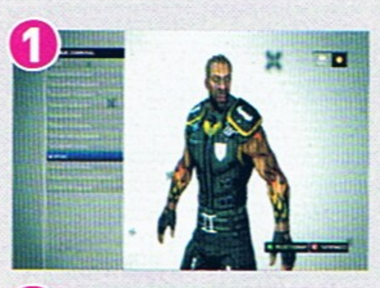
- **Bioshock** tiene una ambientación decadente (como la segunda mitad de *Portal 2*), pero está orientado a la acción.
- **The Orange Box,** que incluía el primer *Portal*, es una colección casi perfecta.

GRÁFICOS Diseños "minimalistas" de gran solidez, pero falta algo de variedad.	89
SONIDO Los efectos acompañan un doblaje brillante, que arranca carcajadas.	92
DURACIÓN Campaña y cooperativo son diferentes y suman más de 10 horas.	79
DIVERSIÓN El diseño de los puzles y la dificultad consiguen que nos "piquemos".	90
PUNTUACIÓN FINAL	**90**

Valoración

No solo es uno de los puzles más originales que existen (¡se juega en primera persona!). *Portal 2* incorpora un buen argumento, secundarios estelares y un modo cooperativo capaz de conquistar a los más reflexivos.





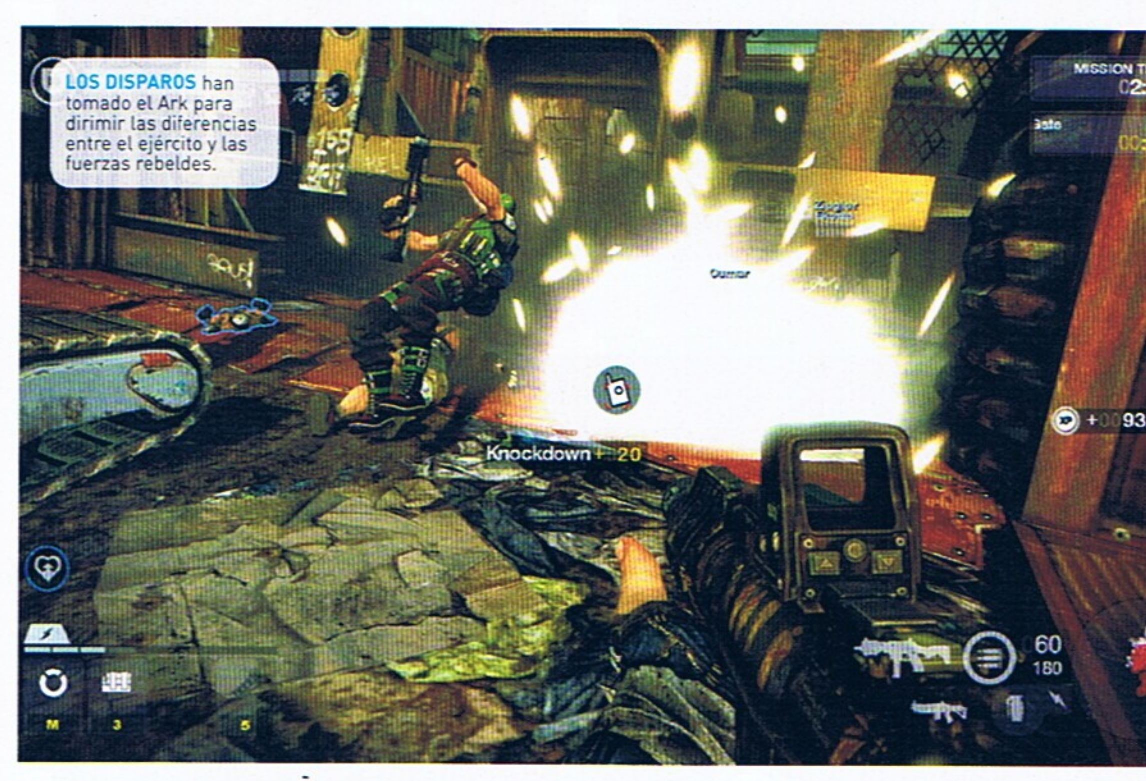




DOS FACCIONES ENFRENTADAS

Los defensores del Ark y los rebeldes no se andan con chiquitas a la hora de apretar el gatillo. ¿Vosotros a qué bando preferís unir vuestras fuerzas?

1. **LA PERSONALIZACIÓN** nos permite hacernos un soldado y mejorarlo según ganamos puntos de experiencia con los que comprar nuevas armas y habilidades en la tienda.
2. **LA CAMPAÑA** se puede vivir desde cualquiera de los dos bandos combatientes, cada uno con su propia historia. Cada facción cuenta con ocho misiones, para un total de 16.
3. **LOS OBJETIVOS** que hay que cumplir son del estilo de proteger un lugar, escoltar a un rehén, reventar una caja fuerte... Algunos de ellos solo se pueden cumplir si nuestro personaje tiene un determinado rol en ese momento.



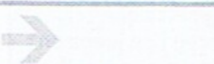
LOS DISPAROS han tomado el Ark para dirimir las diferencias entre el ejército y las fuerzas rebeldes.

Diluvio universal de metralla

BRINK

Igual que la de Noé, el Arca de este juego es el lugar ideal para afrontar un chaparrón... de plomo balístico.





Resistencia

Los rebeldes que se enfrentan al ejército del Arca no saben quitar el dedo del gatillo. Su único fin es acabar con la opresión que allí se respira.

UNA GUERRA CIVIL SE CIERNE SOBRE EL ARK, un enclave futurista construido por el hombre. La Resistencia (rebeldes) y la Seguridad (ejército del Ark) son los dos bandos que se enfrentan en *Brink*, la peculiar apuesta de Bethesda para dar una vuelta de tuerca al manido género del shooter.

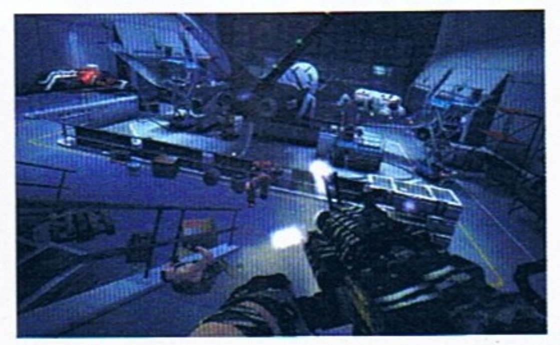
Los disparos en primera persona son el ingrediente principal, pero lo realmente diferente son las opciones de personalización y los roles que podemos adoptar. Así, usando un completo editor, hemos de crearnos un personaje, que es útil tanto para la campaña como para el modo "Retos". Formamos parte de un pelotón, pero podemos asumir cuatro cargos distintos: soldado, espía, ingeniero o médico. El rol que tengamos repercute en los objetivos que hay que cumplir y aporta un alto componente estratégico, ya que los enemigos también tienen esos roles diferenciados: si vemos a un médico, más vale "darle matarile" para que no resucite a sus compañeros.

→ EL MODO CAMPAÑA se puede jugar con los dos bandos y tiene un total de 16 misiones. Podemos jugarlo en solitario, pero el gran encanto de *Brink* es compartir tiros en el multijugador. Jugar la campaña junto a otras siete personas hace que gane enteros, si bien las misiones tienden a hacerse cansinas, ya que muchas veces los objetivos se reducen a defender una zona durante 8-9 minutos, sin

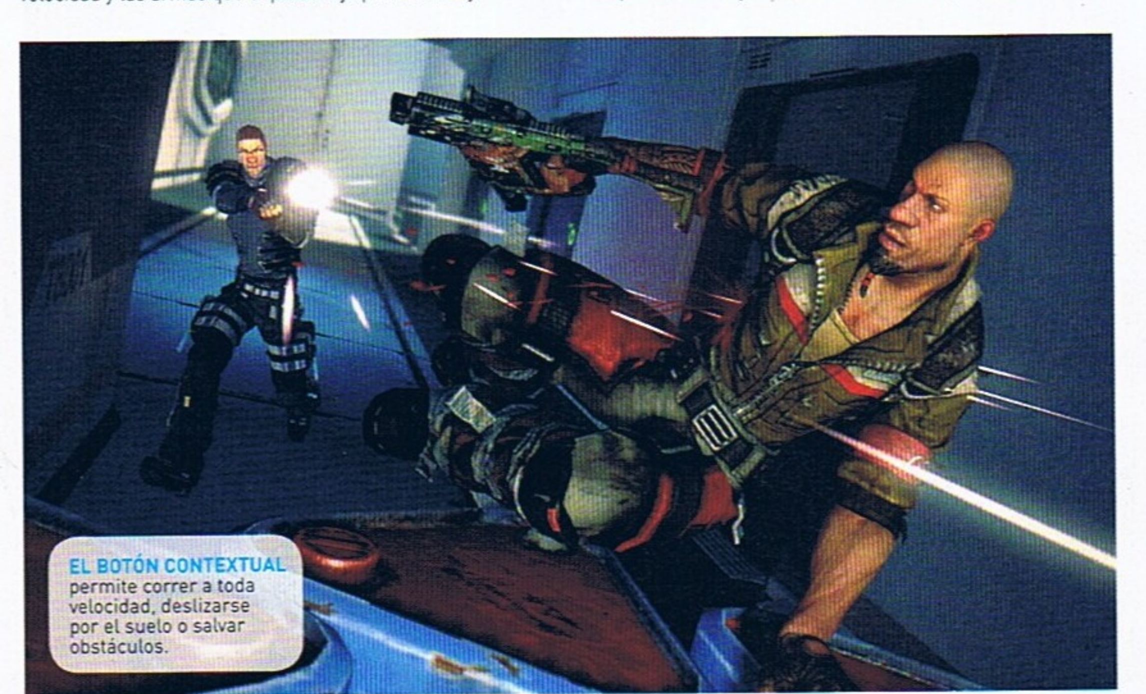




LOS TRES TIPOS DE CUERPO influyen en la movilidad, la velocidad y las armas que el personaje puede manejar.



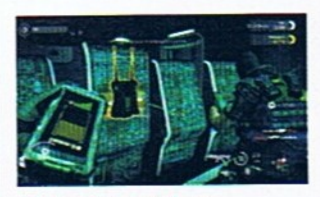
EL MODO RETOS nos enfrenta a diversas pruebas, como cumplir ciertos objetivos en el menor tiempo posible.



EL BOTÓN CONTEXTUAL permite correr a toda velocidad, deslizarse por el suelo o salvar obstáculos.

Haz tú eso, yo hago esto otro

Nuestro personaje puede asumir varios papeles según los objetivos de cada misión. Podemos cambiar de clase cuando queramos en ciertos terminales, pero si estamos en el modo multijugador conviene tener a personajes de todos los tipos:



SOLDADO Y ESPÍA. El primero usa explosivos y tiene munición infinita para dar a sus compañeros. El segundo puede hackear ordenadores, disfrazarse o quitar minas.



INGENIERO Y MÉDICO. El primero pone minas, construye dispositivos, mejora las armas... El segundo se encarga de aumentar la salud de los compañeros y de "resucitarlos".

EL MULTIJUGADOR es el punto fuerte del juego. Podemos unir fuerzas con otros siete amigos (izquierda) o bien intentar sobrevivir en trifulcas Seguridad-Resistencia de hasta 16 jugadores (derecha). La estrategia es vital, ya que cada usuario debe cumplir con un determinado rol.





que cesen de aparecer enemigos. Cuando nos cansemos de cooperar, podremos enfrentarnos en refriegas de hasta 16 jugadores, el otro eje del modo online.

Los gráficos muestran buenos detalles de luz y explosiones, si bien hay algunos bordes de sierra. En cuanto al control, resulta algo tosco porque faltan el típico apuntado "semiautomático" o la posibilidad de tumbarse en el suelo. La apuesta es interesante, pero no se ha pulido del todo. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Los 4 roles** que podemos asumir aportan algo de variedad a las misiones.
- **El multijugador,** que permite jugar la campaña junto a otras siete personas.

Lo peor

- **El control** es algo tosco, en comparación con el de otros shooters consagrados.
- **Gráficamente es flojo,** como se aprecia en los increíbles bordes de sierra.

Alternativas

- **Call of Duty** es la saga de disparos por excelencia.
- **Halo: Reach,** en Xbox, es una maravilla, tanto su campaña como su online.
- **Borderlands** también combina los disparos con algo de rol.

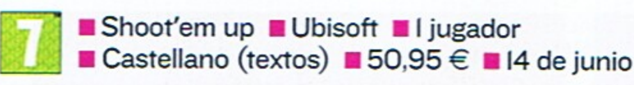
GRÁFICOS Hay buenos efectos lumínicos, pero los bordes de sierra cantan.	79
SONIDO Las voces están dobladas al castellano y los efectos cumplen su labor.	80
DURACIÓN La campaña se puede jugar con los dos bandos. El online da mucho de sí.	91
DIVERSIÓN El ritmo es frenético y hay varios roles, aunque el control es algo tosco.	83
PUNTUACIÓN FINAL	**83**

Valoración

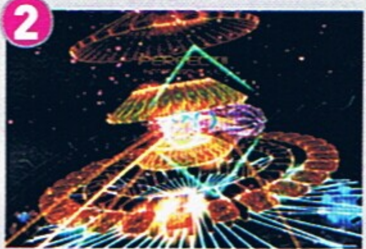
Brink apuesta por algo diferente dentro de los juegos de disparos. El multijugador, con un importante toque estratégico, es un gran acierto, pero el control no es todo lo completo que debiera y el resultado final no acaba de cuajar.

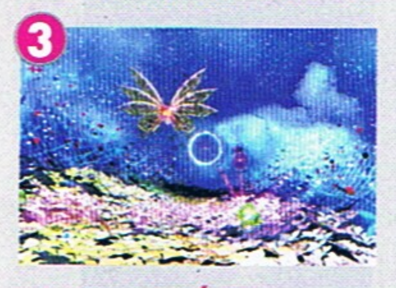
Por Rafael Aznar











EL PARAÍSO ESTÁ EN EDÉN

El juego está ambientado en Eden, nombre en clave para la red de Internet, un paraíso que corre el peligro de convertirse en un infierno si no hacemos algo:

1. **EL ARGUMENTO** se centra en la defensa del Proyecto Lumi, una misión para reproducir la personalidad humana dentro de Eden, entorno asediado por un virus al que debemos hacer frente.
2. **HAY QUE PURIFICAR** todo cuanto encontramos en los escenarios. Como si fuera un shooter sobre raíles, hay cinco niveles, a través de los cuales nos desplazamos automáticamente mientras apuntamos y disparamos a los enemigos. Si acumulamos combos, recibimos una mayor puntuación.
3. **EL LÁSER Y EL TRAZADOR** son nuestras armas. Con el primero, podemos fijar a varios enemigos y luego hacerlos estallar. El segundo es menos potente, pero es la única forma de destruir los proyectiles enemigos. Si morimos, toca empezar desde cero.



ESTE PECULIAR SHOOTER rompe todos los estereotipos de los juegos de disparos con una espléndida factura técnica y artística.





EL COLORIDO es la nota predominante, con continuas explosiones en pantalla (izq.). Además, al final de cada nivel nos aborda un jefazo (derecha).

Exquisita tormenta de color

CHILD OF EDEN

Cuando algunos dicen que los videojuegos son la octava de las artes, no les falta razón. La nueva maravilla de Tetsuya Mizuguchi os embriagará con su luz, música y buen gusto.

***REZ* ENCANDILÓ AL PÚBLICO** cuando apareció en Dreamcast, y ahora su creador, Tetsuya Mizuguchi, vuelve a sorprender con otro shooter "teledirigido". *Child of Eden* ofrece una vista en forma de caleidoscopio, de modo que nos movemos automáticamente en una trayectoria tubular mientras disparamos contra los virus que nos abordan.

El colorido y las explosiones de luz son la seña de identidad de esta pequeña "delicatessen". También las melodías que acompañan a la acción, pues con cada disparo se generan unas notas musicales que se acoplan a la genial banda sonora.

→EL JUEGO ES COMPATIBLE CON KINECT en su versión para Xbox 360 (la de PS3 no admite el uso de Move). Así, con la mano derecha usamos el láser de ataque y con la izquierda un rayo para protegernos de las balas. También se puede jugar con el mando clásico, porque el sensor de movimientos responde bien, pero acabaréis agotados de agitar los brazos.

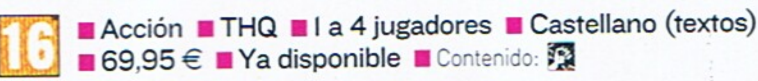
El problema es que sólo hay cinco niveles, cada uno de los cuales dura 10-15 minutos, aunque se pueden rejugar para obtener recompensas. Su apuesta es muy particular, pero *Child of Eden* demuestra que la belleza no está peleada con el videojuego. 

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	92
SONIDO	91
DURACIÓN	40
DIVERSIÓN	92

Valoración Una pequeña obra de arte. Una experiencia gráfica y sonora alucinante y única. Eso sí, 60 pavos para 2-3 horas... vosotros veréis.

PUNTUACIÓN FINAL **80**









EL FUTURO ES PURA ACCIÓN

La mecánica de juego, aunque esta entrega sea mucho más "pasillera", no ha cambiado mucho. Marte sigue siendo un caldo de cultivo para que humanos, organizaciones militares y hasta alienígenas luchen a muerte por el control. ¡Y nosotros encantados!

1. LA DESTRUCCIÓN de los escenarios es brutal. Desde simples torres o columnas, hasta hacer caer edificios enteros casi sin darnos cuenta.
2. EL ARSENAL no escatima en poderío: desde un martillo o un rifle de asalto hasta la pistola magnética, todas las armas son bestiales.
3. EL DESARROLLO, que esta vez es lineal, nos hace vivir situaciones de todo tipo, como escoltar un convoy que avanza por las minas o controlar un poderoso traje robótico.



LA ATMÓSFERA ya no es respirable, así que vivimos bajo tierra con estos tíos.

Equipo de demolición marciano

RED FACTION ARMAGEDDON

Dicen que destruir es mucho más fácil que crear, lo que no sabíamos es que destrozarlo todo, además, podía ser tan divertido. Así que... ¡a arrasar Marte!



Darius Mason

Nieto del protagonista de *Red Faction Guerrilla*. Parece que 50 años después la familia Mason sigue igual, con las mismas ganas de revolución.

■ **MARTE SE HA HECHO MÁS PEQUEÑO.** La nueva entrega de *Red Faction* sigue un guión prefijado, sin misiones secundarias, búsquedas de coleccionables... y sin que podamos campar a nuestras anchas por el Planeta Rojo. Por suerte se mantienen las bases de la saga: destrucción total y acción futurista, y se ha añadido la posibilidad de reparar y construir máquinas y estructuras y recolectar chatarra para comprar mejoras. En esta ocasión nos enfrentamos a un nuevo peligro alienígena: una raza de horripilantes criaturas que amenazan la estabilidad del planeta. Aunque lo que de verdad mola son las nuevas armas. No faltan las típicas escopetas o ametralladoras, pero el motor del juego muestra todo su potencial (y la sonrisa se nos dibuja en la cara) al usar "juguetitos" como la pistola magnética, que nos permite señalar un objetivo y lanzarlo contra otro (enemigos, otras construcciones...).

→ **LA HISTORIA SE ACABA EN UNAS 8 Ó 10 HORAS,** una duración aceptable si tuviera un gran multijugador. Sin embargo se han eliminado las partidas competitivas para sustituirlas por 2 nuevos modos: Ruina y Epidemia. En el anodino modo Ruina debemos su-





NO TODO ES DESTRUIR. También podemos regenerar construcciones para avanzar, crearnos un nuevo parapeto...



ADAM HALE quiere revivir el "glorioso" pasado de Marte trayendo de vuelta a los horripilantes aliens que nos atacan.



LAS CUEVAS subterráneas están infestadas de aliens por todas partes.

Las armas de negociación

Para poder lidiar con todas las amenazas con las que se enfrenta Mason, nuestros ex-colegas, las fuerzas de defensa de la tierra o los asquerosos aliens, tenemos en nuestra mano un ingente arsenal. Seguro que así nos entienden perfectamente:

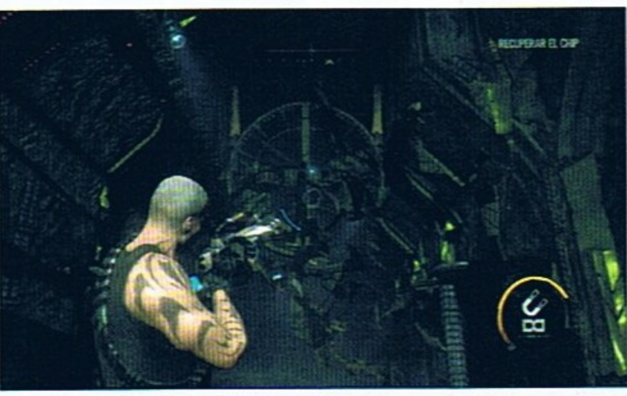


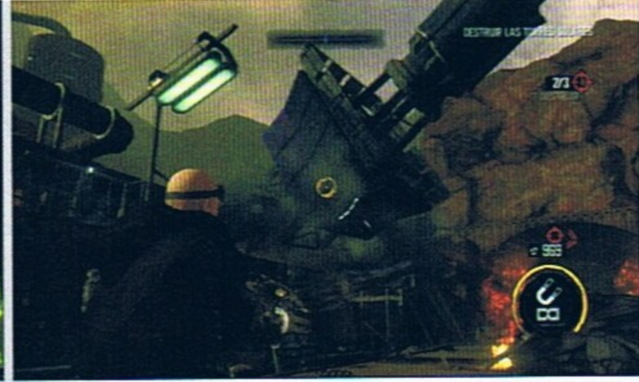
LA TECNOLOGÍA marciana nos viene de perlas. Podemos manejar este traje robótico, un arácnido gigante o incluso poderosas naves, que además le dan variedad al desarrollo.



LAS ARMAS son muy variadas. La mayoría nos sirven para alterar la física del entorno, e incluso algunas son tan surrealistas y divertidas como este unicornio de colores.

MASON S.A. AGENCIA DE DEMOLICIÓN. La mayor virtud de esta saga es su capacidad destructiva. Gracias a las imponentes armas (y al empeño "demoledor" de la familia) podemos hacer añicos cualquier estructura (izquierda) o tirar abajo el edificio que se nos ponga por delante (derecha)..





mar puntos destruyendo el entorno de 5 mapas en un minuto. Por contra, el modo Epidemia (para 4 jugadores online) es mucho más completo y divertido, ya que podemos subir de nivel y adquirir nuevas habilidades mientras acabamos con hordas de enemigos.

La dinámica de destrucción dentro de una ambientación conseguida resulta muy divertida, pero pasadas unas horas el interés se va diluyendo en los oscuros túneles del Planeta Rojo.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El arsenal** del que hace gala es muy completo. La pistola magnética se sale.
- **El modo Epidemia** es muy adictivo si lo juegas con tres amigos online.

Lo peor

- **El argumento** está más visto que el uniforme de nuestro querido Mario Bros.
- **El modo multijugador** ofrece menos posibilidades que la anterior entrega.

Alternativas

- **Dead Space 2** es la mejor opción si buscáis acción ambientada en el espacio con monstruos horripilantes.
- **Mass Effect 2** es perfecto si además os apetece disfrutar de más libertad y posibilidades.

GRÁFICOS El motor está anticuado, pero la física compensa esa falta de detalle.	84
SONIDO Voces en inglés y efectos de sonido que no llegan a impactarnos.	78
DURACIÓN La campaña es pasable, pero la falta de online versus le resta puntos.	81
DIVERSIÓN Destruir es divertido, pero se va haciendo algo repetitivo con el tiempo.	80
PUNTUACIÓN FINAL	**80**

Valoración

La propuesta destructiva sigue siendo el gran reclamo del juego y resulta de lo más entretenida. Pero con el tiempo el interés va decayendo por la falta de alicientes y profundidad. Si solo buscas acción cumple de sobra.



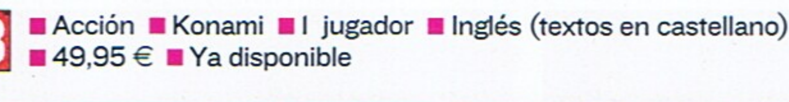




EL SINO DE UN ASESINO

Para llegar a ser el asesino con menos escrúpulos del mundo hay que recorrer un largo camino y la ciudad de Santa Destroy tiene todo lo que necesitamos.

1. LA UAA, o Asociación de Asesinos Unidos, es quien se encarga de organizar los enfrentamientos entre Travis y el resto de sicarios del Top 10. Para poder acceder a cada uno de ellos hemos de pagar una cantidad de dinero.
2. EL DINERO se consigue de dos maneras: realizando trabajos legales como cortar el césped o llevando a cabo misiones como asesino a sueldo del tipo "mata al jefe de determinada banda".
3. PARA DESPLAZARNOS podemos ir a pie o usar la moto. Además de las misiones podemos visitar otras zonas como un gimnasio para aumentar nuestras fuerzas, una tienda de ropa, el videoclub o un bar.





TRAVIS TOUCHDOWN tiene sed de sangre y acción, los dos protagonistas de este juego extremadamente violento.

Hemorragias en alta definición

NO MORE HEROES: HEROES' PARADISE

Este chico se compra una katana láser por Internet y decide convertirse en un asesino a sueldo. Visto así, menos mal que no le dio por la esgrima, porque se pone de un violento...



Travis

Es el prototipo de anti-héroe: amante del manga, la lucha libre y las películas porno, su objetivo es ser el mejor asesino a sueldo del mundo.

■ **CUANDO UN GENIO** tiene una idea y esta no sale como había previsto llega la frustración, y eso, más o menos, es lo que le pasó a Suda 51, creador de *No More Heroes* cuando su proyecto apareció en Wii. En su mente había un juego cargado de violencia, erotismo y alusiones a la cultura pop que finalmente llegó a Europa en una versión descafeinada y "casta". Ahora Suda se desquita con una conversión para PS3 con gráficos en HD y más sangre que en un centro de transfusiones. En esencia el juego es el mismo que en Wii y nos coloca en la piel de Travis, un asesino a sueldo que ansía llegar a ser el número 1 de los sicarios, aunque para ello tenga que liquidar a unos personajes tan surrealistas como sanguinarios usando una katana láser y una serie de súplex aprendidos de la lucha libre.

➔ **LA LIBERTAD DE ACCIÓN** es relativamente constante. Eso sí, no esperéis un *GTA* ya que, aunque podemos elegir en cada momento si queremos seguir la historia principal o distraernos con misiones secundarias, la acción, antes o después, nos lleva a enfrentarnos con los otros asesinos del Top 10. Si ya conocéis el juego en Wii, os vais a encontrar con una aventura gráficamente mejorada y algo más larga gracias a la inclusión de algunos de los jefes de la segunda parte y a que se puede jugar con





LAS HORDAS DE ENEMIGOS se suceden sin parar antes de cada enfrentamiento con los asesinos del Top 10.



MULTITUD DE OBJETOS están perdidos por las calles de Santa Destroy y conseguirlos todos os llevará lo suyo...



LOS ASESINOS a los que hemos de vencer son rápidos, fuertes, listos y, sobre todo, violentos.

Un tipo con estilo

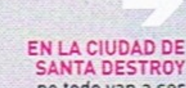
Travis Touchdown compró por Internet su katana láser y aunque se defiende muy bien con ella, domina también la lucha libre y es capaz de "anestesiar" a sus rivales con un buen conjunto de llaves que se realizan pulsando **R2** en el momento adecuado.



EL GOLPE MORTAL hace que nuestros enemigos pierdan la cabeza. Basta con pulsar R3 y el stick en la dirección que se nos indique para que Travis aseste un mandoble fatal.



LOS SÚPLEX de lucha libre ayudan a dejar fuera de juego a cualquier malote. Son sencillos de ejecutar y los vamos aprendiendo antes de enfrentarnos a los asesinos.



EN LA CIUDAD DE SANTA DESTROY no todo van a ser "katanazos" y sangre. También podemos visitar locales (como un videoclub donde alquilar pelis que vemos en nuestro apartamento) o recorrer las calles a pie o en moto, aunque están un poco despobladas.





Move (aunque es más sencillo y gratificante hacerlo con mando). A pesar de todo, la IA es muy mejorable y falta algo de variedad en el desarrollo y en el diseño de los enemigos. *No More Heroes* no es un juego para todo el mundo, pero a algunos les encantará. Está lleno de guiños al universo de los videojuegos y a la cultura popular y cuenta con una puesta en escena irreverente, divertida y, a veces, inesperada. Además tiene un precio más bajo de lo habitual. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La originalidad** del concepto y del planteamiento.
- **Es un gran homenaje** a la cultura pop y a los propios videojuegos.

Lo peor

- **El desarrollo** se hace un poco repetitivo a la larga.
- **La opción de Move** es meramente simbólica. Se juega mejor con mando.

Alternativas

- **Yakuza 4** no sólo tiene en común el mundo japonés, sino los ríos de sangre.
- **GTA IV.** Aunque son distintos, ambos comparten la libertad de movimientos y una ciudad abierta. Además tiene buen precio.

GRÁFICOS Están en HD, pero no dejan de ser gráficos de Wii "supervitaminados".	70
SONIDO El tema principal se repite demasiado aunque los efectos molan.	78
DURACIÓN Muchas opciones de rejugar y multitud de objetos que localizar.	89
DIVERSIÓN El desarrollo es original y divertido pero le falta variedad.	82

PUNTUACIÓN FINAL 80

Valoración

Técnicamente se queda un poco atrás y su desarrollo es algo "friki" para el gran público, pero precisamente eso es lo que lo destaca sobre la media. Si os van la cultura pop y las referencias jugonas en general, disfrutaréis mucho.

Por Carlos Hergueta



7 ■ Musical/estrategia ■ Sony ■ 1 a 8 jugadores ■ Castellano ■ 29,95 € ■ Ya disponible



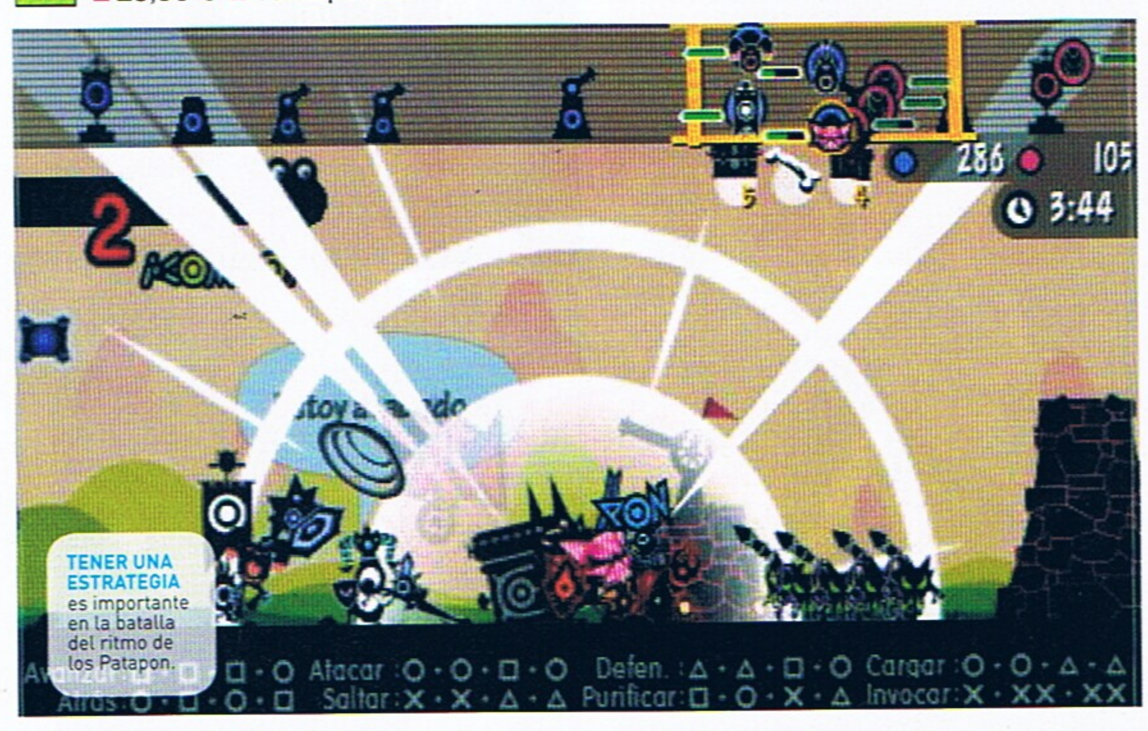




PON, PON, PATA-PÓN

Con este grito de guerra, los Patapon andan siempre de batalla en batalla. El ritmo y las mejoras serán vuestros mejores amigos en el frente.

1. **EL RITMO** lo seguimos gracias a un marco alrededor de la pantalla que "palpita". El pelotón avanza por un escenario horizontal, en 2D.
2. **CON EL DINERO Y OBJETOS** que ganamos vamos mejorando a nuestros soldados. También podemos cambiar las habilidades de nuestros efectivos.
3. **UNOS PORTALES** nos permiten acceder a batallas multijugador, online o en red local, cooperativas o competitivas por clanes.



TENER UNA ESTRATEGIA es importante en la batalla del ritmo de los Patapon.





LOS NIVELES están plagados de cofres llenos de armas y otros objetos. Normalmente los enemigos más grandes y duros nos dejan los mejores botines.

Estrategia funky

PATAPON 3

Esta tribu de guerreros de un solo ojo no gana batallas con los puños, ni siquiera con la espada... ¡su mejor arma es el ritmo!

■ **LOS TAMBORES DE GUERRA** suenan por tercera vez en PSP, con batallas que se limitan a ejecutar combos de cuatro botones al ritmo de la música. Cada combinación es un movimiento: avance, ataque, salto, invocación... Estos sonidos son increíblemente machacones, pero inexplicablemente pegadizos (100 euros a que, tras apagar la consola, vais canturreando a todas partes "pata-pata-pata-pon"). Ir mejorando nuestro ejército es imprescindible, pero a la vez se convierte en todo un vicio.

→ **EL MULTIJUGADOR ES LA PRINCIPAL MEJORA**, gracias a un entretenido cooperativo. Lo malo es que su desarrollo y diseño artístico -por otra parte genial- son idénticos a los anteriores, por lo que se lo recomendamos a los "pataponmaniacos" o a quienes no hayan probado la saga.





Tú

En nuestro habitual papel de deidad de los Patapon, esta vez revivimos a un héroe que lleva nuestro nombre y, en esencia, somos nosotros.

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	72
SONIDO	80
DURACIÓN	75
DIVERSIÓN	83

Valoración Parte de la premisa de "más y mejor", completamente fiel a su desarrollo habitual... Aunque tampoco mucho, mucho mejor, no nos engañemos.

PUNTUACIÓN FINAL **79**

Por Rafael Aznar









FANGO HASTA EN LAS MUELAS

Los pilotos de este juego están acostumbrados no solo a acelerar y derrapar, sino también a ensuciarse hasta el último resquicio de su cuerpo:

1. **LAS MOTOS Y LOS QUADS** son los vehículos que podemos manejar, con cuatro cilindradas en total (MX125, MX250, ATV250 y ATV450). Las motos son más ligeras a la hora de maniobrar, pero también es más fácil acabar "besando" la dura tierra.
2. **EL CUERPO DEL PILOTO** se mueve de manera independiente a la montura. Con el joystick izquierdo manejamos la dirección de la moto, mientras que con el joystick derecho controlamos la inclinación del cuerpo (delante, atrás, izquierda y derecha) para derrapar y tomar mejor los virajes.
3. **LOS PUNTOS DE EXPERIENCIA** que se ganan con cada carrera ayudan a desbloquear nuevos elementos y piezas con los que personalizar a nuestro piloto y nuestra "cabra".

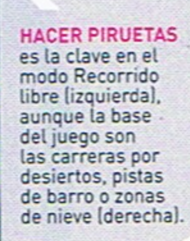
3 ■ Velocidad ■ THQ ■ 1 a 12 jugadores ■ Castellano ■ 39,95 € ■ Ya disponible



EL BARRO ES EL PEOR ENEMIGO para un vehículo, pero a lomos de motos y quads se le puede derrotar.







HACER PIRUETAS es la clave en el modo Recorrido libre (izquierda), aunque la base del juego son las carreras por desiertos, pistas de barro o zonas de nieve (derecha).

Vehículos embarrados

MX vs ATV ALIVE

Las motos más polvorientas derrapan en este discreto juego de carreras "off-road". Preparaos para tragar piedras, polvo y tierra.

■ **LAS PISTAS DE TIERRA,** si están llenas de saltos, son el lugar perfecto para hacer carreras de motocross como las de esta nueva entrega de la saga *MX vs ATV*. Con hasta 12 pilotos en pista, podemos conducir tanto motos como quads. El control es muy arcade, pero varía porque los segundos son más pesados.

El problema es que los modos de juego son algo escasos, pues al margen del modo online se reducen a simples carreras sueltas para ganar experiencia y desbloquear nuevas pistas, sin que se pueda disputar ningún campeonato. El multijugador local permite duelos entre dos "moteros".

→ **EL APARTADO VISUAL** no llama particularmente la atención. Los modelados de las motos cumplen, aunque se ven un tanto "granulados", pero se echa en falta una mayor variedad de circuitos, ya que algunos repiten localización. La música sí que les da un punto a las carreras, con una buena selección de temas rockeros.

Estamos ante un juego de carreras divertido, pero que no ha mejorado respecto a *MX vs ATV Reflex* y cuya escasa variedad lo sitúa por detrás de referentes "off-road" como *Motorstorm* o *Dirt*, y de juegos de motos "sobre asfalto" como *MotoGP 10/11* y *SBK 2011*. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	70
■ SONIDO	77
■ DURACIÓN	75
■ DIVERSIÓN	74

Valoración Las motos y los quads cuentan con un control bien ajustado, pero se echa en falta una mayor variedad de circuitos y modos de juego.

PUNTUACIÓN FINAL 74

Por Carlos Hergueta 

7 ■ Simulador ■ Nintendo ■ 1 a 2 jugadores ■ Castellano ■ 45,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:





PEQUEÑOS JUEGOS NAVALES

La historia consiste en recorrer cuevas submarinas, con un control táctil que os detallamos a la derecha. Como es bastante corto, estos modos alargan ligeramente su vida.

1. EN EL MODO PERISCOPIO hemos de freír a los enemigos a "pepinazos". Podemos usar la pantalla táctil, pero también girar el periscopio moviendo la consola en el aire. La toma de contacto mola, pero tras la euforia cansa pronto.

2. EL MODO BATALLA NAVAL dispone los barcos y submarinos de dos jugadores (con dos consolas y un solo cartucho) a uno y otro lado de un tablero. Nos vamos moviendo hasta encontrarlas y destruirlas todas.



ESQUIVAR BAJO EL AGUA es básicamente lo que más hacemos en esta aventura táctil.





LA PANTALLA TÁCTIL simula los controles de un submarino (ascensión e inmersión, rotación, aire, torpedos, etc.) e incorpora un radar con zoom.

La caza del Octubre "Cojo"

STEEL DIVER

Esta aventura submarina aprovecha al máximo las funciones únicas de 3DS. Lo malo es que no es suficiente para convencer.

■ **LA RECREACIÓN DE LOS CONTROLES** de un submarino en una pantalla táctil (los botones de la consola están de adorno) es el principal logro de *Steel Diver*. Sin embargo, recorrer cavernas subacuáticas mientras esquivamos minas y disparamos torpedos a enemigos resulta rígido, monótono y poco divertido en general. Y lo "mejor" es que sus ocho fases se quedan cortas, aunque podamos recorrerlas con tres submarinos diferentes que hacen las veces de niveles de dificultad, añadiendo enemigos (y otros controles y armas).

→ **LOS MINIJUEGOS DE DISPARO DESDE EL PERISCOPIO** y una especie de Hundir la flota para jugar con un amigo en otra consola usando un solo cartucho no terminan de maquillar la experiencia. El despliegue técnico tampoco despunta, aunque es cierto que las 3D estereoscópicas le dan a los gráficos un aspecto bastante resultón con un efecto de volumen muy conseguido; algo así como estar mirando una granja de hormigas inundada. Por los oídos tampoco entra, ya que durante las misiones la banda sonora desaparece y los efectos son escasos y bastante cansinos. Es un título original, hay que reconocérselo, pero poco más. Resulta muy limitado en todos sus aspectos. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	65
■ SONIDO	62
■ DURACIÓN	50
■ DIVERSIÓN	63

Valoración La propuesta a priori resulta curiosa, pero un desarrollo aburrido consigue que la experiencia haga aguas. Además es corto. Casi parece una demo.

PUNTUACIÓN FINAL **60**



PS3 - XBOX 360 - Wii
LEGO PIRATAS DEL CARIBE

7 ■ Aventura ■ Disney ■ 1 - 2 Jugadores ■ Castellano ■ 49,95 €

LAS PIEZAS DE LEGO cobran esta vez la forma de los personajes de Piratas del Caribe para recrear las cuatro películas de la famosa saga cinematográfica (incluida la nueva En Mareas Misteriosas). Podemos jugar las películas en el orden que prefiramos. Así, con más de 70 personajes controlables y el humor habitual de la saga, hemos de superar una veintena de niveles que guardan una gran fidelidad con el cine. Las plataformas y los puzles son la base de la aventura, llena de cañones, tirolinas y otros elementos de la saga, pero tampoco faltan los combates o la posibilidad de jugar en cooperativo. El entretenimiento está asegurado, pero no esperéis nada nuevo si ya habéis jugado a las muchas adaptaciones que han protagonizado los Lego.



LAS PELIS DE SPARROW vuelven a estar de moda, y los Lego, también. ¡Al abordaje!

Valoración La recreación de las películas está conseguida y la aventura es divertida, aunque no innova respecto a otros Lego. **78**

3DS | SPORTS ISLAND 3D

3 ■ Minijuegos ■ Hudson ■ 1 - 4 Jugadores ■ Castellano (textos) ■ 49,99 €

DIEZ COMPETICIONES DEPORTIVAS, desde el fútbol al sumo, se dan cita en este cartucho, que da lo mejor de sí en el multijugador. El control de algunas pruebas (como el tiro de cerbatana, a soplidos) es curioso, pero la diversión se acaba pronto.



Valoración La selección deportiva no está mal, pero le falta profundidad y el apartado técnico (incluso en 3D) hace aguas. **71**

3DS | NARUTO 3D - THE NEW ERA

12 ■ Aventura ■ Tomy ■ 1 Jugador ■ Castellano (textos) ■ 49,95 €

EL NINJA MÁS RUIDOSO se estrena en 3DS. Ya en la etapa Shippuden, conoceremos a los kages de las 5 naciones mientras, acompañados del resto de aliados de Naruto, resolvemos una crisis ideada para este juego. Se alternan plataformas y combates.



Valoración Tanto las plataformas como los combates tienen un desarrollo lento y repetitivo. Los gráficos... bueno, aprueban. **59**

3DS | PUZZLE BOBBLE UNIVERSE

3 ■ Puzle ■ Taito ■ 1 Jugador ■ Castellano ■ 60 €

VUELVE EL CLÁSICO DE LOS PUZLES con la mecánica acostumbrada (lanzar burbujas para formar grupos de 3 e ir despejando la pantalla) y dos modos principales: el principal y Retos, en el que van aumento los lastres que se nos asignan.



Valoración La inexplicable ausencia del multijugador merma mucho a un juego corto, pero tan entretenido como siempre. **69**

3DS | LEGO PIRATAS DEL CARIBE

7 ■ Aventura ■ Disney ■ 1 - 2 Jugadores ■ Castellano (textos) ■ 45,95 €

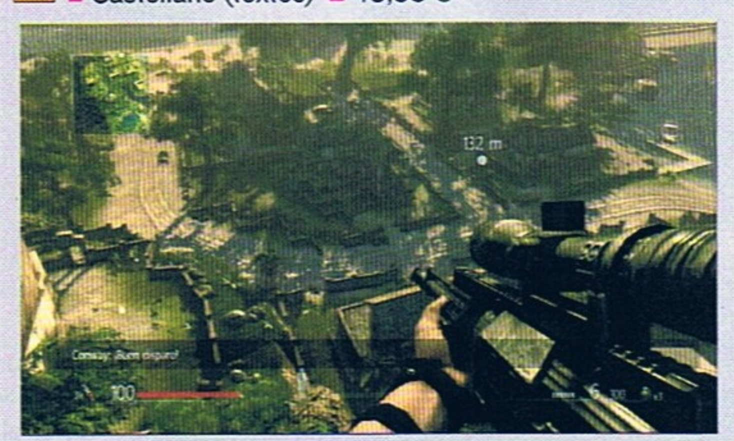
LOS PIRATAS llegan a 3DS con una versión simplificada respecto a sus hermanas mayores. Podemos jugar a lo largo de niveles sacados de las cuatro películas, con más de 70 personajes y puzles en los que hay que reorganizar piezas al estilo Lego.



Valoración Los niveles son similares a los de las versiones "grandes", pero mucho más sencillos. El efecto 3D cumple. **75**

PS3 | SNIPER GHOST WARRIOR

16 ■ Shoot'em up ■ City Interactive ■ 1 - 12 Jugadores
■ Castellano (textos) ■ 40,95 €



TYLER WELLS ES UN TIRADOR que forma parte de un comando militar enviado a una isla de Sudamérica para acabar con un gobierno despótico. Allí, el rifle de francotirador es su principal herramienta de trabajo. La campaña cuenta con objetivos como cubrir a compañeros desde posiciones elevadas, infiltrarse con sigilo en las instalaciones enemigas o descolgarse con una cuerda por paredes escarpadas. Gráficamente, el juego es muy flojo, con unas caídas considerables del frame rate, y la IA resulta desesperante en algunos momentos puntuales.

Valoración La campaña tiene momentos interesantes, pero el control, los gráficos y la IA suponen todo un desencanto. **65**



3DS | SUDOKU 3D

3 ■ Puzle ■ Hudson ■ 1 Jugador
■ Castellano (textos) ■ 39,95 €

MÁS DE 600 PUZLES aparecen recopilados en este juego, cuyo uso de las 3D es meramente anecdótico. Podemos entretenernos con sudoku y sus variantes (shikaku, akari y hashi) pero ni siquiera aprovecha la pantalla táctil como *Brain Training*.

Valoración Por el precio de este cartucho, merece la pena comprar el periódico y resolver los puzles sobre el papel. **50**

PS3-X360-Wii | DANGER. HUNTS 2011

12 ■ Shoot'em up ■ Activision ■ 1 - 4 Jugadores
■ Castellano ■ 40,95 €



IRSE DE CAZA MAYOR es lo que nos propone este shooter, que se puede adquirir junto con un periférico en forma de rifle. Hay un modo Historia con libertad de movimientos y otro llamado Galería en el que disparar a todos los animales que aparecen en pantalla.

Valoración El apartado gráfico es muy limitado y el control con el periférico se hace engorroso, aunque se puede jugar con pad. **60**

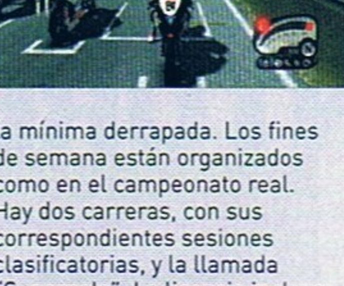
PS3 - XBOX 360
SBK 2011

3 ■ Velocidad ■ Blackbean ■ 1 - 16 Jugadores
■ Inglés ■ 60,95 €





EL MUNDIAL DE SUPERBIKES no tiene tanto tirón en España como el Campeonato del Mundo en lo que a carreras de motos se refiere, pero allí se baten el cobre viejas glorias como Max Biaggi, Carlos Checa o Troy Corser. Ahora podemos emular esas espectaculares carreras con un simulador de lo más realista, en el que la moto nos saca "por orejas" a la mínima derrapada. Los fines de semana están organizados como en el campeonato real. Hay dos carreras, con sus correspondientes sesiones clasificatorias, y la llamada "Superpole". La licencia incluye también a los equipos y pilotos de la temporada 2011, a lo que se añade la opción de crearnos un piloto propio para competir en el modo Carrera y en los desafíos del modo SBK Tour.



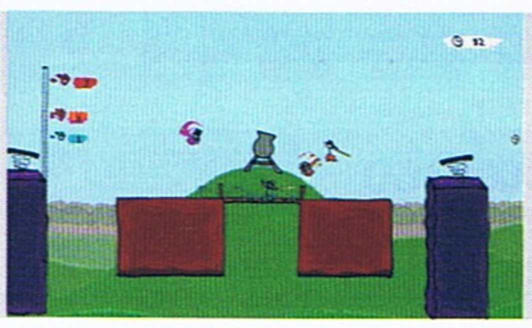
LA SIMULACIÓN varía entre las categorías de Superstock 1000, Supersport y SBK.



Valoración El control es bueno y hay varios modos, pero los gráficos son flojos y la licencia tiene menos tirón que MotoGP. **77**

EN LOS ESCENARIOS encontramos ítems para recolectar, enemigos y algunos personajes secundarios que encargan misiones.





HAY MODO MULTIJUGADOR para que nos piquemos con otros tres colegas (de forma local o por Internet) o colaboremos para superar los 11 niveles del juego.

PS3-360  ■ Plataformas ■ Over the Top ■ 1-4 jugadores ■ Castellano ■ 10 € / 800 ■ Ya disponible ■ Contenido:

THE FANCY PANTS ADVENTURES

Llamar a este tipo monigote no es insultar. ¡Pocos garabatos tienen tanta clase!

■ **PRIMERO FUE UN JUEGO PARA FLASH,** pero la simpatía de su prota lo ha hecho viajar a las consolas de la mano de Over the Top (los españoles que hicieron *Nyxquest*, ¿los recordáis?). Nuestro objetivo es guiar a este muñeco garabateado, Fancy Pants, a través de numerosas fases plataformeras con el objetivo de rescatar a su hermana. El héroe salta, trepa y pisa a sus enemigos de forma frenética y muy estilosa. De hecho, se nos premia por encadenar piruetas, como en juego de "skate". Por el camino encontramos numerosas fases de bonus, decenas de ítems para recoger minijuegos contrarreloj y ¿temibles? jefes finales. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	85
SONIDO	78
DURACIÓN	80
DIVERSIÓN	84

Valoración Parecen simples, pero sus gráficos resultan muy estéticos y originales. Algunos movimientos a veces impiden moverse con precisión.

PUNTUACIÓN FINAL 83

PS3-360 | OUTLAND

12 ■ Aventura ■ Ubisoft ■ 1 ó 2 Jugadores
■ Castellano (textos) ■ 10 € / 800



UNA ANTIGUA LEYENDA dice que un héroe capaz de dominar la luz y la oscuridad trajo la paz al mundo. Ahora, el equilibrio de esos elementos ha vuelto a romperse y hemos de controlar a la reencarnación de ese héroe. Esta aventura mezcla puzles y plataformas de una manera que recuerda a clásicos como *Limbo*, pero con más acción. La gracia está en que al pulsar un botón nuestro héroe intercambia sus colores. Para atacar enemigos azules (de oscuridad) hemos de volvernos rojos (de luz), pero para saltar a una plataforma hemos de ser de su mismo color. Esto da pie a situaciones realmente enrevesadas y originales. Poco a poco adquirimos más poderes.

Valoración A una mecánica bastante novedosa se une un apartado gráfico sorprendente. ¡Geniales los jefes finales! **88**

PS3-360 | SEGA RALLY ONLINE ARCADE

12 ■ Velocidad ■ Sega ■ 1 a 6 Jugadores
■ Castellano (textos) ■ 10 € / 800



EL CLÁSICO DE LA VELOCIDAD vuelve con un título inspirado en *Sega Rally 3* y *Sega Rally Revo*. Aparte de algunos circuitos clásicos y los coches licenciados típicos de la franquicia (¡ese Subaru bueno!), hay varios modos de juego: Contrarreloj, Carrera Única, Retos, etc.). Además, incorpora un competitivo online para hasta seis jugadores y "leaderboards". El control es tan arcade como siempre: solo hay que acelerar, cambiar de marcha y girar.

Valoración El control es comodísimo y las carreras muy veloces, aunque gráficamente se queda muy justito. **79**

DSi | PLANTAS CONTRA ZOMBIS

12 ■ Estrategia ■ PopCap
■ 1 jugador ■ Castellano ■ 800 DP



LA ESTRATEGIA ESTÁ EN BUENA RACHA gracias a títulos como este. Por si no lo conocéis, nuestra tarea consiste en sobrevivir a una invasión zombi atacando con todas las plantas (¡!) que tengamos, al estilo "tower defense". Cada una tiene un tipo de ataque y habilidades concretas. Además de sobrevivir en el modo Campaña podemos participar en varios minijuegos, pero en esta versión se han perdido los modos Versus, Puzle y Supervivencia. ¡No se puede tener todo por tan poco!

Valoración Es un fastidio tener modos tan interesantes, pero la mecánica de juego y los gráficos siguen siendo divertidísimos. **84**



Wii CHRONO TRIGGER

12 ■ Rol ■ Square-Enix ■ 1 Jugador ■ Inglés
■ Cons. Virtual (SNES): 900 WP ■ Contenido:

EN SU MOMENTO NOS QUEDAMOS SIN ESTE CLÁSICO de Super Nintendo, pero varios años después tuvimos la oportunidad de resarcirnos con una conversión mejorada para Nintendo DS. Ahora llega a la Consola Virtual el juego original tal cual, sin añadidos. No le hacen falta, porque la historia y el sistema de juego son bastante buenos por sí solos. La trama se centra en el joven Crono y sus compañeros, quienes descubren que en un futuro su mundo será destruido. Para evitarlo viajan en el tiempo y visitan siete etapas de su Historia (lo que hagan en una etapa afectará a la otra). El sistema de juego recuerda a clásicos como *Final Fantasy*, pero aquí los enemigos se ven siempre en el mapeado, en lugar de aparecer aleatoriamente. Los combates se resuelven en una mezcla de turnos y tiempo real. Además, las magias de los distintos héroes se pueden mezclar para lanzar ataques combinados devastadores.

Valoración Puede que los gráficos no sorprendan, pero su desarrollo y sobre todo su historia siguen siendo geniales. **88**

Wii | ADVENTURE ISLAND II

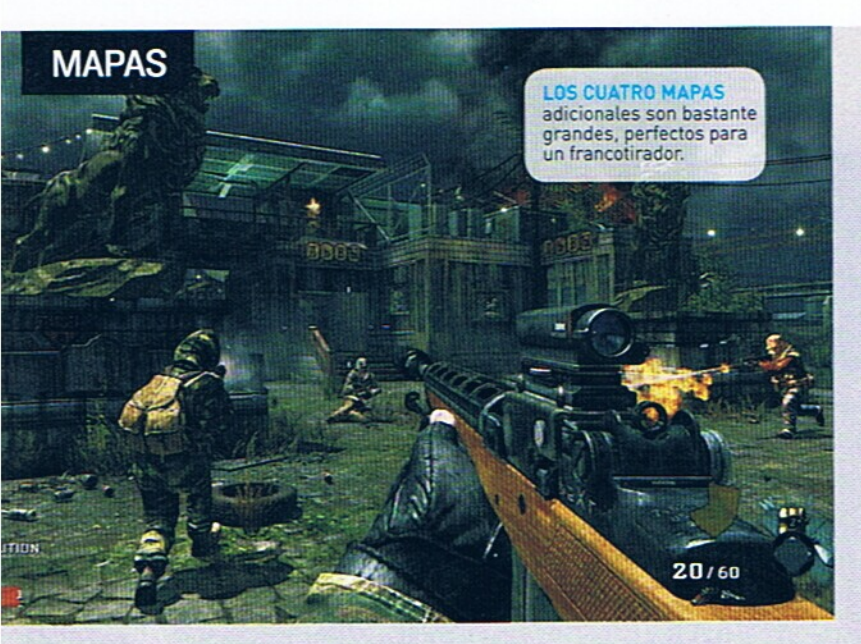
3 ■ Plataformas ■ Hudson ■ 1 Jugador
■ Inglés ■ Consola Virtual (NES): 500 Wii Points



MASTER HIGGINS REVIVE otra de sus aventuras clásicas de NES. Como siempre, es un plataformas lateral en el que, además de atacar a los simpáticos bichos y recoger fruta, podemos montar en dinosaurios para obtener ataques nuevos y una mayor resistencia. No faltan los enormes jefes finales, faltaría "plus".

Valoración Una aventura larga, con gráficos simpáticos y llena de alicientes. El control no es tan preciso como nos gustaría. **79**

MAPAS



LOS CUATRO MAPAS adicionales son bastante grandes, perfectos para un francotirador.



EN EL NIVEL DE ZOMBIS controlamos cuatro personajes interpretados por actores famosos.

CALL OF DUTY BLACK OPS

PS3 - Xbox 360 | Precio: 14,99 € - 1200

Espacio: 986 Mb.

Escalation Map Pack

LA GUERRA FRÍA SE TRASLADA a cuatro nuevos escenarios multijugador: un antiguo zoo soviético, un hotel en La Habana, un pequeño pueblo ruso y un convoy en EE.UU. Cada uno de estos niveles incluye elementos que añaden variedad a las escaramuzas: un monorail que nos permite dominar el zoo desde una posición elevada, unas puertas de garaje que podemos activar para cortar los accesos en Stockpile, los ascensores en Hotel... Estos mapas son bastante grandes, y se adaptan mejor a los modos "por objetivos", como Dominación o Sabotaje que a las partidas todos contra todos.

Lo más interesante es la inclusión de un nivel adicional de zombis, llamado Call of the Dead, que se desarrolla en el ártico (entre un barco y la costa) y cuenta con cuatro nuevos protagonistas: Sarah Michelle Gellar (Buffy), Michael Rooker, que tiene un papel en la serie The Walking Dead, Robert Englund (el antiguo Freddy Krueger) y Danny "Machete" Trejo. Además, incluye un complicado huevo de pascua para desbloquear un arma adicional y el cameo de George A. Romero como uno de los enemigos más duros de este modo. Eso sí, no es precisamente barato.

VALORACIÓN ★★★★☆



DANNY TREJO es uno de los nuevos personajes que controlamos en el nivel Call of the Dead.

MAPAS



CRYSIS 2

PS3-360 | 9,99 E / 800 - 140 Mb.

Represalias

CUATRO NUEVOS MAPAS para el modo multijugador se reúnen en este pack. Park Avenue, Tránsito, Astillero y Recinto es el nombre de esos escenarios, que muestran nuevos lugares icónicos de la ciudad. El precio es algo alto, pero los mapas merecen la pena.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

PERSONAJE



BLAZBLUE: CONTINUUM SHIFT

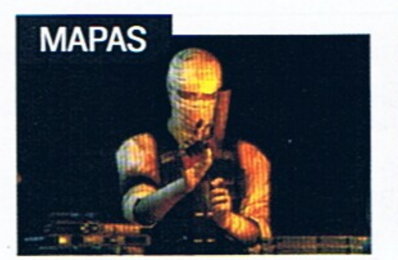
Xbox 360 | 560 - 760 Mb.

Platinum

EL ÚLTIMO PERSONAJE en incorporarse a la plantilla es esta chica, Platinum the Trinity, que es nueva en la franquicia. Junto con el personaje obtenéis su modo Historia y el catálogo completo de colores secundarios. Mola, aunque es algo cara.

VALORACIÓN ★★★☆☆

MAPAS



FALLOUT NEW VEGAS

PS3-360 | 9,99 € / 800 - 250 Mb.

Honest Hearts

EL SIGUIENTE CAPÍTULO de este juego nos lleva a un lugar totalmente distinto: el parque nacional de Zion. Allí, nuestra caravana es asaltada por unos bandoleros. En ese momento comienza la aventura. El desarrollo mola, pero... ¿lo adivináis? Sí, es demasiado corto.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

VARIOS



KINECT SPORTS

Xbox 360 | 320 - 28 MB.

Desafío Calórico

UNOS DIVERTIDOS COMBATES de boxeo en los que nos encontramos a rivales tan cómicos como el de la imagen. El objetivo es perder calorías haciendo ejercicio, pero también sirve para usar estos personajes en el modo Fiesta y añade 250 puntos de logros más.

VALORACIÓN ★★★☆☆

DEMOS



DUKE NUKEM FOREVER

Los que sean miembros del Duke Nukem First Access Club podrán acceder a una de las demos más esperadas de la historia a partir del próximo 3 de junio. ¿Y cómo se accede a ese club? Pues comprando la edición Game of the Year del juego *Borderlands*, ya sea para Xbox 360 o para PlayStation 3. La demo también estará disponible para ambos formatos. ¡Cargad las armas, que llega la hora de patear culos!



LEGO PIRATAS DEL CARIBE

Jack Sparrow se vuelve cabezón en el nuevo juego de la serie Lego. En esta descarga de 952 megas (por ahora, solo para Xbox 360, qué le vamos a hacer) podéis dar un largo paseo por los primeros niveles del título, en el que reviviremos las 4 películas.

RED FACTION ARMAGEDDON

El juego más destructivo ofrece su primer nivel para que probéis su espectacular y original armamento (incluido el cañón magnético, faltaría plus), así como el sistema de destrucción del escenario, tan representativo de la saga. Para 360 y PS3.

MULTIMEDIA



DUKE NUKEM FOREVER

Historia de una Leyenda es el título del documental por capítulos que ya podéis descargar en 360. En él podéis descubrir cómo eran sus primeros juegos en 2D, cómo Duke obtuvo su carismática voz...



DEAD RISING: OFF THE RECORD

Frank West regresa al universo de *Dead Rising 2*. Esta vez nos tocará recorrer con él a los escenarios que Chuck Greene visitó. ¡Incluso participaremos en Terror is Reality! En el tráiler tenéis un primer vistazo.



RESIDENT EVIL OP. RACCOON CITY

Volvemos a 1998, en el momento en que estalló la crisis de *Resident Evil 2*. En este video veréis los primeros detalles del juego y conocer a los nuevos personajes protagonistas. ¿Cuál os congratula más?



BATTLEFIELD 3

El próximo cañonazo en el género de los shooters recibe un nuevo video, en el que ya se van mostrando las primeras citas de la prensa especializada. Bueno, solo salen "guiris", falta la nuestra...

NOTICIAS

3DS YA TIENE JUEGOS DESCARGABLES...



El próximo *Megaman Legends 3: Prototype Version* será un juego para 3DS que solo podremos comprar por descarga en su eShop. Aún no se sabe fecha de publicación, pero es bueno ver que no solo de Consola Virtual vivirá el online de 3DS.

...PERO NO VAN A LLEGAR AÚN

Nintendo ha confirmado que la actualización para 3DS que incluirá la nueva eShop no estará disponible hasta el siete de junio, si bien en un principio se dijo que llegaría en mayo. No es un retraso muy largo, chicos... ¡Un poco de paciencia!

REVIVE EL KOMBATE

Mortal Kombat, su secuela y *Ultimate Mortal Kombat 3* volverán a las consolas en el título descargable Mortal Kombat Arcade Kollection. Serán las versiones de recreativa tal cual, pero con modo online. Llega este verano a PS3 y Xbox 360.

MÁS MISIONES PARA NEW VEGAS

¡Qué movidito está *Fallout* últimamente! Dos capítulos más se han anunciado para *New Vegas*. El primero de ellos será Old World Blues y llegará en junio. En él se nos revelará el origen de las mutaciones en el Mojave. Lonesome Road, que está previsto para julio, se ambientará en los cañones de Divisoria y contará la historia del Mensajero 6.

La web del mes



MORTAL KOMBAT: LEGACY

Entrad en ***www.machinima.com*** para acceder a los capítulos online de esta serie de imagen real, con la que se nos resume la historia de Mortal Kombat. Hombre, la calidad de la grabación es bastante superior a la de la actuación, pero es un imprescindible para conocer a fondo la historia de la invasión de Shang Tsung. Y sí, salen muchas chatis...

LOS MEJORES

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas



VUESTROS FAVORITOS

Puesto	Juego	Plataforma		Posición anterior	Meses en lista
1	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360	R	-	1
2	Final Fantasy VII	PSX	↓	1	5
3	Gears of War 2	XBOX 360	↑	5	2
4	Metal Gear Solid 4	PS3	↑	10	2
5	AC: La Hermandad	PS3 - XBOX 360	↓	4	6
6	Zelda: Ocarina of Time	N64	↓	3	3
7	Pro Evolution Soccer 2011	PS3 - XBOX 360	R	-	1
8	Call of Duty: Black Ops	PS3 - XBOX 360	R	-	1
9	Kingdom Hearts 2	PS2		9	2
10	Uncharted 2	PS3	R	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA **R:** REENTRADA EN LISTA



LOS MÁS ESPERADOS



1 Uncharted 3
PS3
Escenarios más amplios e interactivos, lucha cuerpo a cuerpo mejorada, nuevas opciones y modos online... ¡Qué ganas de que llegue!
FECHA: **NOVIEMBRE**



2 Gears of War 3
XBOX 360
Y si a Nathan le tenéis ganas, lo mismo os pasa con Marcus. El verano se nos va a hacer eterno mientras esperamos a que salga esta tercera entrega
FECHA: **SEPTIEMBRE**



3 L.A. Noire
PS3 - XBOX 360
Si todo va bien, cuando leáis estas líneas ya estaréis inmersos en esta apasionante aventura. La espera ha merecido la pena, ¿verdad?
FECHA: **YA DISPONIBLE**



4 F. Fantasy XIII-2
PS3 - XBOX 360
El regreso de Lightning estará cargado de emociones fuertes, un sistema de batalla mejorado y una historia repleta de sorpresas.
FECHA: **MARZO 2012**



5 A. Creed: Revelations
PS3 - XBOX 360
Un Ezio mucho más maduro será el protagonista de este juego, que estará ambientado en Constantinopla.
FECHA: **NOVIEMBRE**

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... Crysis 2

La valoración de Hobby Consolas (nº 234) fue de 93. Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Acción majestuosa
Greivin Hernández

"Un juego majestuoso que te mantiene al mando por horas. Su historia y gráficos impactan al primer momento".

NOTA **94**



Una grata sorpresa
Álvaro Aparicio

"No tenía fe en él, pero al final logró engatusarme con una gran trama, unos gráficos de locura y una jugabilidad de vértigo".

NOTA **99**



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA Hobby Consolas	REVISTA LÍDER EN JAPÓN Famitsu	WEB LÍDER EN REINO UNIDO IGN	REVISTA LÍDER EN EE.UU. Game Informer	WEB LÍDER EN EE.UU. Gamespot	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO Edge
1	**Super Mario Galaxy 2** Wii	97	97/100 "Una obra maestra que lleva a Mario a lo más alto"	37/40 "Es justamente el juego que Mario se merecía"	100/100 "Un clásico incontestable ya desde su salida"	9,2/10 "Una genial secuela repleta de novedades y mejoras"	100/100 "Es, simplemente, un juego alucinante y maravilloso"	10/10 "Lleva a las plataformas a un nivel nunca visto"
2	**Red Dead Redemption** PS3 - XBOX 360	95	96/100 "Una aventura apasionante, con momentos épicos"	37/40 "Su extenso mundo consigue atraparnos sin remedio"	97/100 "El Western que siempre hemos soñado"	9,8/10 ""Capta perfectamente la estética de los Western"	95/100 "Un juego alucinante que cuenta una brillante historia"	9/10 "La esencia de *GTA* plasmada en el antiguo Oeste"
3	**HALO: Reach** XBOX 360	95	96/100 "Uno de los mejores de Xbox 360. Imprescindible"	39/40 "El mejor shooter subjetivo del catálogo de Xbox 360"	95/100 "Indispensable aunque estés cansado de la fórmula *Halo*"	9,5/10 "La verdadera continuación de *Halo 3*. Increíble."	95/100 "Toneladas de diversión que puede durar años"	9/10 "Una brillante conclusión de Bungie para la serie"
4	**Portal 2** PS3 - XBOX 360	92	90/100 "Uno de los puzles más originales que existen"	37/40 "Su sistema es brillante y te atrapa sin remedio"	95/100 "Hace que el original parezca un simple prototipo"	9,5/10 "La calidad es constante durante toda la aventura"	90/100 "El regreso de Portal es muy gratificante"	9/10 "Una experiencia brillante y totalmente deliciosa"
5	**Mass Effect 2** PS3 - XBOX 360	91	95/100 "Mejora lo visto en 360 y es el mejor RPG de PS3"	36/40 "Un mundo inmenso y una historia alucinante"	95/100 "Mass Effect 2 funciona en todos sus apartados"	9,5/10 "Una de las mejores secuelas de los últimos tiempos"	85/100 "Una aventura espacial rica, inmensa y llena de acción"	9/10 "Un RPG con un gran potencial y muy profundo"
6	**Call of Duty: Black Ops** PS3 - XBOX 360	88	96/100 "La campaña pone los pelos de punta y el online la supera"	39/40 "Es como una peli de acción intensa y con tiroteos"	85/100 "Tiene la mejor historia de toda la saga."	9,0/10 "Sigue siendo el mejor y más intenso shooter subjetivo"	90/100 "Ofrece una genial campaña y un excelente online"	7/10 "Parece más una actualización que un juego nuevo"
7	**AC: La Hermandad** PS3 - XBOX 360	87	95/100 "Hay tanto por hacer, que no querréis que termine nunca"	37/40 "Es similar al anterior, pero mejora todos los aspectos"	80/100 "No aportada nada nuevo respecto a los anteriores juegos"	9,3/10 "Su final nos deja con ganas de la tercera entrega"	85/100 "Casi no innova, pero es una aventura irresistible"	8/10 "Una gran aventura... que acaba siendo repetitiva"
8	**Pokémon Blanco/Negro** NDS	87	88/100 "Un genial equilibrio entre coleccionismo y batallas"	40/40 "Toda una reinvención de la saga y un gran modo online"	90/100 "El mejor Pokémon que hemos jugado hasta la fecha"	8,8/10 "Coge las bases habituales y las lleva un paso más allá"	75/100 "Es muy divertido, aunque se echan en falta novedades"	8/10 "No es la revolución prometida pero es muy divertido"
9	**Super Street Fighter IV** 3DS	86	93/100 "Un título ideal para estrenar la nueva portátil"	34/40 "El nuevo uso de la pantalla táctil es una revolución"	85/100 "Un gran juego. El mejor del lanzamiento de 3DS"	9,0/10 "Uno de los mejores juegos de lucha del momento"	85/100 "Mantiene casi todas las virtudes de la versión "grande""	8/10 "Es tan vibrante, fluido y espectacular como siempre"
10	**Pilotwings Resort** 3DS	62	82/100 "La sensación de vuelo es buena, pero se queda corto"	31/40 "Destacan sus gráficos 3D, pero no ofrece nada nuevo"	70/100 "Es divertido y hace un buen uso de la pantalla 3D"	7,3/10 "Una buena demostración de la capacidad de 3DS"	65/100 "Consigue entretener, pero se hace muy corto"	6/10 "Visualmente es bastante bueno, pero es muy limitado"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** se eligen por la redacción entre los más populares del momento.



No es lo que prometía
Quique Lence

"Un gran shooter, muy variado. Pero con pequeños defectos en la IA y sin llegar a ser la bestia gráfica que prometía".

NOTA 91



Un shooter sublime
Draco Arduengo

"Grandes gráficos, modo historia largo y con libertad, y buen modo online. Es de los mejores shooters junto con *Bioshock*".

NOTA 92



Técnica y solidez
Manucho Tu

"Su apartado técnico es de lo mejor que he visto, buen doblaje, misiones entretenidas y buen online. Muy sólido a la hora de jugar".

NOTA 95



Destrucción fascinante
Adrián Segura

"Buen shooter, aunque algo descafeinado y corto, pero con gráficos alucinantes y una ambientación de destrucción fascinante".

NOTA 95

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

L.A. NOIRE

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por consolas y los favoritos de la redacción

! NUEVO

PLAYSTATION 3



Aventura/Acción

		NOTA	PRECIO
1	GTA IV	97	29,90 €
2	Red Dead Redemption	96	64,90 €
3	Metal Gear Solid 4	96	29,90 €
4	Resident Evil 5 Gold	96	40,90 €
5	God of War III	95	39,90 €
6	AC: La Hermandad	95	69,90 €

Shoot'em up

		NOTA	PRECIO
1	CoD: Black Ops	96	69,90 €
2	Call of Duty MW 2	96	69,90 €
3	Killzone 3	95	69,90 €

Plataformas

		NOTA	PRECIO
1	Little Big Planet 2	95	69,90 €
2	Little Big Planet	95	29,90 €
3	Spyro La fuerza del...	81	29,90 €

Velocidad

		NOTA	PRECIO
1	Gran Turismo 5	95	69,90 €
2	F1 2010	93	59,90 €
3	Dirt 3 !	92	60,90 €

Fútbol

		NOTA	PRECIO
1	FIFA 11	94	49,90 €
2	FIFA 10	93	29,90 €
3	Pro Evolution 2011	90	29,90 €

Rol

		NOTA	PRECIO
1	Mass Effect 2	95	59,90 €
2	Final Fantasy XIII	95	29,90 €
3	Fallout New Vegas	94	44,90 €

Lucha

		NOTA	PRECIO
1	Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2	Marvel vs Capcom 3	94	61,90 €
3	Mortal Kombat	94	61,50 €

Deportivos

		NOTA	PRECIO
1	NBA 2K11	93	59,90 €
2	NBA 2K10	93	29,90 €
3	Virtua Tennis 4	92	64,90 €

Varios

		NOTA	PRECIO
1	Rock Band 3	94	59,90 €
2	Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3	Portal 2 !	90	59,90 €

El juego del mes

L.A. NOIRE

Tras una larga espera, por fin podemos sumergirnos de lleno en Los Ángeles de 1947 y poner nuestro granito de arena para luchar contra la corrupción. Una aventura con sabor a cine negro que seguro os va mantener pegados a vuestra PS3 o Xbox 360 durante mucho tiempo.

Wii



Aventura/Acción

		NOTA	PRECIO
1	Zelda Twilight Pr.	95	44,90 €
2	Metroid Prime Trilogy	95	39,90 €
3	No More Heroes 2	90	19,90 €
4	Resident Evil 4	90	29,90 €
5	Madworld	90	9,90 €
6	Metroid: Other M	89	50,90 €

Shoot'em up

		NOTA	PRECIO
1	CoD: Black Ops	91	59,90 €
2	Call of Duty MW	90	39,90 €
3	The Conduit	90	9,90 €

Plataformas

		NOTA	PRECIO
1	Super Mario Galaxy 2	97	49,90 €
2	Super Mario Galaxy	97	49,90 €
3	New Super Mario Bros	94	49,90 €

Velocidad

		NOTA	PRECIO
1	Mario Kart	91	49,90 €
2	Excite Truck	82	29,90 €
3	NFS Carbono	80	9,90 €

Fútbol

		NOTA	PRECIO
1	Pro Evolution 2009	91	9,90 €
2	Pro Evolution 2011	88	29,90 €
3	Pro Evolution 2010	88	29,90 €

Rol

		NOTA	PRECIO
1	Monster Hunter Tri	93	49,90 €
2	Little King´s Story	90	39,90 €
3	FFCC Echoes of Time	76	49,90 €

Lucha

		NOTA	PRECIO
1	Super Smash Bros Brawl	94	39,90 €
2	Tatsunoko vs Capcom	92	39,90 €
3	Dragon Ball BT 3	90	39,90 €

Deportivos

		NOTA	PRECIO
1	Virtua Tennis 4	92	50,90 €
2	Wii Sports Resort	90	64,90 €
3	SSX Blur	88	29,90 €

Varios

		NOTA	PRECIO
1	Guitar Hero World Tour	94	29,90 €
2	Rock Band 2	94	29,90 €
3	Wii Fit Plus	87	19,90 €

El juego del mes



LEGO PIRATAS DEL CARIBE

Los personajes de Lego se ponen el parche y la pata de palo, y recrean de la manera que nos tienen acostumbrados las aventuras del Capitán Jack Sparrow. Un título sencillo pero con mucho humor y diversión.

XBOX 360



Aventura/Acción

		NOTA	PRECIO
1	GTA IV	97	29,90 €
2	Red Dead Redemption	96	64,90 €
3	Resident Evil 5	96	29,90 €
4	Gears of War 2	95	29,90 €
5	AC: La Hermandad	95	69,90 €
6	Dead Space 2	94	69,95 €

Shoot'em up

		NOTA	PRECIO
1	Halo: Reach	96	39,90 €
2	CoD: Black Ops	96	69,90 €
3	Halo 3	96	19,90 €

Plataformas

		NOTA	PRECIO
1	Spyro La fuerza del...	81	29,90 €
2	Sonic the Hedgehog	68	19,90 €
3	No disponible		

Velocidad

		NOTA	PRECIO
1	Forza Motorsport 2	95	29,90 €
2	Forza Motorsport 3	94	29,90 €
3	Project Gotham 4	93	19,90 €

Fútbol

		NOTA	PRECIO
1	FIFA 11	94	49,90 €
2	FIFA 10	93	29,90 €
3	Pro Evolution 2011	90	29,90 €

Rol

		NOTA	PRECIO
1	Final Fantasy XIII	95	29,90 €
2	Fallout New Vegas	94	44,90 €
3	Mass Effect 2	94	19,90 €

Lucha

		NOTA	PRECIO
1	Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2	Marvel vs Capcom 3	94	61,90 €
3	Mortal Kombat	94	61,50 €

Deportivos

		NOTA	PRECIO
1	NBA 2K11	93	59,90 €
2	NBA 2K10	93	29,90 €
3	Virtua Tennis 4	92	64,90 €

Varios

		NOTA	PRECIO
1	Rock Band 3	94	59,90 €
2	Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3	Portal 2 !	90	59,90 €

El juego del mes



PORTAL 2

Los puzles y la peculiar mecánica del primer *Portal* no solo están presentes en su secuela, sino que han sido potenciados hasta unos límites brutales, creando una experiencia de juego absorbente, original y muy completa. Si os gustó la primera parte, con esta continuación vais a alucinar.



REVOLUTION BEGINS

13 DE MAYO 2011

BRINK

BRINKTHEGAME.COM















Bethesda



PSP



Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA: Vice City Stories	96	29,90 €
2 GTA: Liberty City Stories	96	29,90 €
3 God of War: Ghost of Sparta	95	29,90 €
4 God of War: Chains...	95	29,90 €
5 MGS: Peace Walker	94	19,90 €
6 Silent Hill Origins	94	19,90 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 Resistance Retribution	92	19,90 €
2 Socom Fireteam Bravo	90	39,90 €
3 Medal of Honor Heroes 2	86	39,90 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet	93	19,90 €
2 Crush	90	29,90 €
3 Jack & Daxter	88	19,90 €

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo	95	29,90 €
2 Midnight Club L.A.	91	19,90 €
3 Motorstorm Artic Edge	90	19,90 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution Soccer 6	92	19,90 €
2 Pro Evolution 2008	91	19,90 €
3 FIFA 08	90	19,90 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Kingdom Hearts BBS	94	39,90 €
2 Monster Hunter F.U.	92	19,90 €
3 Crisis Core: FFVII	90	29,90 €

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Tekken Dark Resurrection	95	19,90 €
2 Tekken 6	93	39,90 €
3 Soul Calibur	90	29,90 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 3	91	19,90 €
2 Smash Court Tennis 3	89	19,90 €
3 Everybody´s Golf	87	9,90 €

Varios	NOTA	PRECIO
1 Echochrome	89	19,90 €
2 Gitaroo Man	83	9,90 €
3 Ape Academy	81	9,90 €

El juego del mes



PATAPON 3

La tercera parte de esta peculiar saga, que mezcla el género musical con elementos de rol y estrategia, y los combina con un apartado visual con identidad propia, seguro que cumple con las expectativas de sus fans. En el lado negativo hay que reconocer ya no logra sorprender y acusa la falta de novedades respecto a los anteriores juegos.

NINTENDO DS



Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA Chinatown Wars	97	29,90 €
2 Zelda Phantom Hourglass	96	39,90 €
3 Zelda Spirit Tracks	96	39,90 €
4 Metroid Prime Hunters	93	29,90 €
5 Prof. Layton y el Futuro...	91	39,90 €
6 Prof. Layton y la Caja...	91	39,90 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 Dead & Furius	85	19,90 €
2 Big Bang Mini	83	19,90 €
3 Nanostray	81	29,90 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Super Mario 64 DS	93	39,90 €
2 New Super Mario Bros	93	39,90 €
3 Yoshi's Island DS	90	39,90 €

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart DS	94	39,90 €
2 NFS Prostreet	85	9,90€
3 NFS Underground 2	84	19,90 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 FIFA 06	85	9,90 €
2 FIFA 08	83	19,90 €
3 Pro Evolution Soccer 6	76	19,90 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Kingdom Hearts	95	40,90 €
2 Chrono Trigger	93	39,90 €
3 The World Ends With You	92	29,90 €

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Bleach Dark Souls	90	39,90 €
2 Bleach	89	19,90 €
3 Dragon Ball Z S. W.	85	39,90 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 Tony Hawks	88	19,90 €
2 Touch Golf	86	19,90 €
3 Rafa Nadal Tennis	86	29,90 €

Varios	NOTA	PRECIO
1 Elite Beat Agents	92	39,90 €
2 Meteos	91	29,90 €
3 Wario Ware DIT	90	39,90 €

El juego del mes



THOR: DIOS DEL TRUENO

Coincidiendo con el estreno de la película en los cines, el hijo de Odín también protagoniza esta aventura en la portátil de Nintendo en la que tiene que enfrentarse a colosales enemigos desde una perspectiva lateral.

PLAYSTATION 2

Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 God of War II	98	19,90 €
2 Metal Gear Solid 3	97	19,90 €
3 GTA: San Andreas	97	19,90 €
4 Metal Gear Solid 2	96	19,90 €
5 Splinter Cell 3 C. T.	95	19,90 €
6 God of War	95	19,90 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 Call of Duty 3	94	19,90 €
2 Call of Duty B.R.O.	94	19,90 €
3 Black	93	19,90 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Jack & Daxter	91	19,90 €
2 Sly Raccoon	91	19,90 €
3 Crash Lucha de Titanes	90	19,90 €

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo 4	97	19,90 €
2 NFS Carbono	94	19,90 €
3 NFS Most Wanted	93	19,90 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution 2008	97	19,90 €
2 FIFA 09	96	19,90 €
3 FIFA 08	96	19,90 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Final Fantasy XII	98	19,90 €
2 Final Fantasy X	96	19,90 €
3 Dragon Quest	95	19,90 €

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Tekken 5	95	19,90 €
2 Soul Calibur III	95	19,90 €
3 Soul Calibur II	94	19,90 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 NBA Live 08	94	19,90 €
2 NBA 2K7	93	19,90 €
3 NBA Live 07	93	19,90 €

Varios	NOTA	PRECIO
1 Guitar Hero World Tour	93	14,90 €
2 Guitar Hero III	92	9,90 €
3 Guitar Hero Metallica	92	14,90 €

El juego del mes



SOUL CALIBUR III

Ahora que se acaba de anunciar la quinta entrega de *Soul Calibur*, nos parece buen momento para rescatar la tercera entrega de la saga, que se convirtió en uno de los mejores juegos de lucha del catálogo de PS2.



TOP DESCARGABLES

Bazar Xbox Live

JUEGOS ARCADE: Originales y exclusivos para descarga

1	Portal: Still Alive	1200	629 MB
2	Marvel versus Capcom 2	1200	197 MB
3	Braid	1200	144 MB
4	Monkey Island 2 LeChuck´s Revenge	800	500 MB
5	Worms 2 Armageddon	800	176 MB



Braid
Ahí sigue aguantando, como un campeón, uno de los juegos más originales (y chungos) de los últimos años.

JUEGOS INDIE: Títulos creados por los usuarios

1	Mithra	400	62 MB
2	Artoon	400	26 MB
3	Johnny Platform	200	16 MB
4	Experiment 13	80	15 MB
5	Arkedo Series: Pixel!	240	80 MB

Store PlayStation 3

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS3

1	Tekken Dark Resurrection Online	19,99 €	830 MB
2	Wipeout HD	17,99 €	997 MB
3	Braid	9,99 €	240 MB
4	Castle Crashers	14 €	153 MB
5	Monkey Island 2 LeChuck´s Revenge	9,99 €	987 MB



Castle Crashers
No lo podemos evitar, eso de descuartizar en plan "cartoon" nos sigue pareciendo la monda.

CLÁSICOS PS: Los originales de PS, ahora en PS3 y PSP

1	Final Fantasy VII	9,99 €	1200 MB
2	Metal Gear Solid	9,99 €	700 MB
3	Crash Bandicoot 3	4,99 €	134 MB
4	Syphon Filter 3	4,99 €	723 MB
5	Tekken 2	4,99 €	600 MB

Canal Tienda Wii

Wii WARE: Juegos nuevos, diseñados para esta consola

1	World of Goo	1500 WP	319 Bloques
2	Dr. Mario y Bactericida	1000 WP	103 Bloques
3	Bomberman Blast	1000 WP	271 Bloques
4	Nyxquest: Kindred Spirits	1000 WP	299 Bloques
5	Sonic the Hedgehog 4	1500 WP	314 Bloques



Zelda: Ocarina of Time
Mientras llega a 3DS, es un buen momento para revivir el clásico por un módico precio desde vuestras Wii.

CONSOLA VIRTUAL: Clásicos de consolas antiguas

1	Zelda Ocarina of Time (N64)	1000 WP	368 Bloques
2	Super Mario 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
3	Street Fighter Alpha 2 (SN)	800 WP	70 Bloques
4	Super Metroid (SN)	1000 WP	368 Bloques
5	Chrono Trigger (SN)	900 WP	N/D

Canal Tienda DSi

DSi WARE: Juegos nuevos, diseñados para la portátil

1	Real Football 2010	800 WP	124 Bloques
2	Dodogo!	800 WP	100 Bloques
3	Shantae: Risky´s Revenge	1200 WP	129 Bloques
4	Una Pausa con Dr. Mario	500 WP	32 Bloques
5	Dark Void Zero	500 WP	35 Bloques



Shantae (DSi)
Uno de los juegos de plataformas más vistosos y sorprendentes de los ultimos tiempos. ¡Viva la vieja escuela!

Store PSP

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PSP

1	Noby Noby Boy	3,99 €	75 MB
2	Super Stardust Portable	3,99 €	29 MB
3	A Space Shooter for 2 Bucks!	1,99 €	47 MB
4	Echoshift	16,99 €	150 MB
5	Flow	7,99 €	174 MB

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Manuel del Campo

1	L.A. Noire	PS3
2	Gran Turismo 5	PS3
3	Virtua Tennis 4	XB 360
4	Top Spin 4	XBOX 360
5	Mortal Kombat	PS3
6	S. Street Fighter IV	3DS
7	Singstar	PS3
8	FIFA 11	XBOX 360
9	Super Mario Galaxy 2	Wii
10	Metal Gear Solid 4	PS3



Javier Abad

1	CoD: Black Ops	XB 360
2	AC: La Hermandad	PS3
3	Red Dead Redemp...	360
4	L.A. Noire	PS3
5	Super Mario Galaxy 2	Wii
6	Killzone 3	PS3
7	DKC Returns	Wii
8	Dead Space 2	XBOX 360
9	God of War Ghost...	PSP
10	Gran Turismo 5	PS3

David Martínez

1	CoD: Black Ops	XB 360
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	Red Dead Redemp...	360
4	Mass Effect 2	PS3
5	L.A. Noire	PS3
6	Gran Turismo 5	PS3
7	Dead Space 2	PS3
8	Portal 2	XBOX 360
9	Killzone 3	PS3
10	Marvel vs Capcom 3	360



Daniel Quesada

1	S. Street Fighter IV	3DS
2	Mass Effect 2	XBOX 360
3	Little Big Planet 2	PS3
4	Heavy Rain	PS3
5	Shenmue II	XBOX
6	Portal 2	XBOX 360
7	Fallout New Vegas	PS3
8	Super Mario Galaxy 2	Wii
9	Mortal Kombat	PS3
10	Dead Space 2	XBOX 360

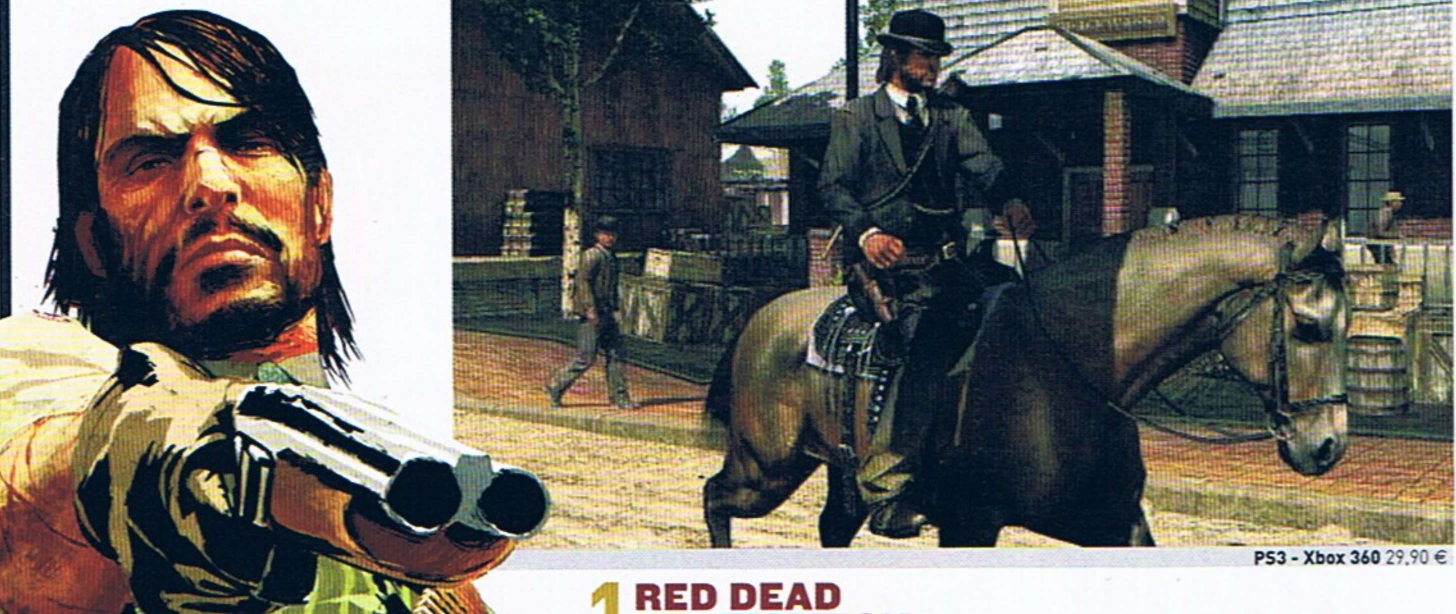
1	L.A. Noire	PS3 - XBOX 360
2	Call of Duty: Black Ops	PS3 - XBOX 360
3	Mass Effect 2	PS3 - XBOX 360
4	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360
5	Gran Turismo 5	PS3

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

→ LOS 5 MEJORES JUEGOS PARA...

Revivir el siglo XX

El siglo pasado estuvo repleto de emociones, y todas están a vuestra disposición. ¿Nos acompañáis en este "remember"?



PS3 - Xbox 360 29,90 €

1 RED DEAD REDEMPTION

Ambientado en 1911, en este juego podemos sentirnos como un auténtico vaquero americano y realizar todo tipo de tareas cotidianas de la época, como cazar a caballo, disputar duelos al amanecer y perseguir forajidos. Una aventura tan salvaje como el período en el que se basa.



PS3 - Xbox 360 - Wii 69,90 €

2 CALL OF DUTY BLACK OPS

Por desgracia, el siglo pasado estuvo cargado de conflictos bélicos, y este shooter recrea de forma magistral algunas misiones de la Guerra Fría.



PSP 19,95 €

3 GTA: VICE CITY STORIES

El desenfreno y la corrupción del Miami de la década de los 80 está presente en este juego, en el que podemos hacer casi cualquier cosa.



PS3 - Xbox 360 59,90 €

4 L.A. NOIRE

Vivir una película de cine negro en nuestra consola es toda una experiencia, sobre todo con la genial ambientación de Los Ángeles de 1947.



Todas 29,90 - 49,90 €

5 M. JACKSON: THE EXPERIENCE

El siglo XX no hubiera sido el mismo sin la música del gran Michael Jackson y, aunque él ya no esté, podemos seguir escuchando y bailando sus temas.

MEJORA TU CONSOLA



El rey inalámbrico del metal

- **Nombre:** Metallic Controller.
- **Compañía:** BigBen.
- **Consola:** PlayStation 3
- **Precio:** 49,95 €

Un nuevo mando no oficial con tecnología de conectividad Bluetooth llega a PlayStation 3, eliminando la necesidad de tener que usar un conector que ocupe un puerto USB cuando lo usamos o desaparezca cuando no. La forma del mando deja una sensación muy similar al Dual Shock 3, aunque con unos botones más redondeados y de inferior calidad. Buena vibración y detección de movimiento de tres ejes. Lo tenéis en varios colores y con un acabado metalizado bastante vistoso.



- Valoración ★★★☆

NUEVO



Carga sin parar

- **Nombre:** Carga y juega - **Compañía:** Lygo
- **Consola:** Xbox 360 - **Precio:** 14,95 €

La cadena Game cuenta con su propio kit carga y juega, similar al de Microsoft, que permite recargar la batería sin que tengamos que dejar de jugar, pues el cable se enchufa en la parte superior del mando. Por supuesto, una vez cargada la batería lo desenchufamos para jugar sin cables durante unas cuatro o cinco horas. Lo podéis encontrar en la cadena de tiendas, disponible en blanco o en negro, según el color de vuestro mando.

- Valoración ★★★☆

Curvas en el aire

- **Nombre:** Volante Wii - **Compañía:** Sunflex
- **Consola:** Wii - **Precio:** 14,99 €

Este tipo de accesorios fueron tremendamente populares en Wii y aunque cada vez se ven menos, de vez en cuando llega alguno destacado. Este cuenta con la licencia oficial del popular *Need for Speed*. Sin embargo, como ya hemos dicho anteriormente, añadir un aro al mando poco o nada mejora la experiencia de girarlo en el aire.





- Valoración ★☆☆☆

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3

 **TDT PLAYTV** Ve y graba la televisión en tu PS3. 99,90 €	 **VOLANTES G27 DE LOGITECH** El volante de referencia de PS3. 349 €	 **PADS CONTROL DUAL SHOCK 3** Para jugar por fin con vibración. 59,99 €	 **ARCADE STICK STREET FIGHTER** La mejor forma de pelear. 149,99 €	 **AURICULAR 'HEADSET' MILOS-9** Habla on-line y sin cables. 22,95 €

Wii

 **VOLANTES VOLANTE CON BASE** Buena opción para conducir. 14,95 €	**ACCESORIO Wii MOTIONPLUS** Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote. 19,95 €	 **PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO** Para los juegos "tradicionales". 24,95 €	 **MANDO LA ROJA** Mando y nunchuk de Ardistel. 34,95 €	 **INDUCCIÓN DUAL CHARGER** Carga 2 mandos sin conexiones. 29,95 €

XBOX 360

 **VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL** Sin cables y muy ergonómico. 119,90 €	 **AURICULARES HEADSET INALÁMBRICO** Comunícate sin usar cables. 49,99 €	 **PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS** Cómodo e inalámbrico. 44,90 €	 **BATERÍAS BASE CHARGER** Dos baterías con base. 29,90 €	 **ADAPTADOR WIRELESS** Compatible con 802.11 n y PS3. 59,95 €

En compañía y sin cables

■ Nombre: Auriculares ■ Compañía: Sennheiser
■ Consola: Todas ■ Precio: 109,95 €

Seguro que alguna vez os han dado un toque por tener la consola a todo trapo . ¿La solución? Unos buenos cascos. Este pack incluye dos unidades, para cuando jugáis a dobles. Además, son inalámbricos y vienen con una base de carga. La calidad del audio no es óptima, sobre todo porque la radiofrecuencia registra interferencias. Pero para eso tiene tres canales y una rueda con las que ajustar la recepción. Además, su precio es razonable.




■ Valoración ★★★

Viaja en estereoscópico

■ Nombre: Excursion Starter pack ■ Compañía: Ardistel
■ Consola: Nintendo 3DS ■ Precio: 39,95 €

Este enorme maletín viene con todo lo que necesitamos para disfrutar de las 3D estereoscópicas cuando nos vamos de viaje. Para empezar, incluye un compartimento especialmente diseñado para albergar la friolera de 36 juegos. Además, viene con un stylus con punta retráctil que parece un boli, dos estereoscópicos de metal idénticos al oficial, un cargador para el coche, gamuza limpiadora, protectores para las pantallas y cascos. Por supuesto, incluye espacio para la portátil y otros accesorios, como el cargador oficial.

■ Valoración ★★★★



NO LO PIERDAS DE VISTA

MANDOS

La pareja perfecta

■ Nombre: Mandos Plus combo ■ Compañía: Memorex
■ Consola: Wii ■ Precio: 23,95 / 39,95 / 59,95 €

A estas alturas, y con su sucesora asomando las orejas, Wii recibe un pack de control imprescindible. Estos mandos no solo tienen un diseño de lo más vistoso en negro y con LED azules, sino que aportan algunas ventajas con respecto a los oficiales. El nunchako es inalámbrico y cuenta con batería recargable que se enchufa al USB. El Wiimote tiene la misma forma que el original, aunque dispone de una cruceta de goma muy cómoda. Además, tiene MotionPlus incorporado (lo que veis en la foto es un receptor necesario al usar el nuchako). Podéis comprarlos por separado o juntos, en un pack muy recomendable.

■ Valoración ★★★★



LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

NINTENDO DS


ESTUCHE DSi T-CRYSTAL CASE
Se adapta con un guante al último modelo de DS.
9,99 €


ESTUCHE JUEGOS THE GAME CHAMBER
Hasta 8 juegos asegurados.
14 €


KIT DSi URBAN PACK
Incluye 16 coloristas accesorios.
16,95 €


FUNDA Y STYLUS DE SUPER MARIO
Un genial diseño para llevar tu consola y jugar.
14,95 €



MEMORIA TARJETAS SD
Almacena todos tus datos en hasta 16 GB.
De 6 a 30 €

PSP


PSP SLIM EN LA TV CABLE COMPONENTES
Conecta a la tele tu PSP.
15,95 €


GPS GO!EXPLORE
Nunca pierdas el rumbo con PSP.
Desde129,95 €


SONIDO AURICULARES CON MICROFONO
Para usar Skype y Go!Messenger.
39,99 €



TARJETAS MEMORY STICK DUO Y PRO DUO
Tamaños de 1 a 16 gigas. A partir de:
10 €


PACKS TECH PACK
Funda, cargador de coche, auriculares y cable USB.
A partir de 19,95 €

PLAYSTATION 2


VOLANTES DRIVING FORCE
El volante más real.
149,99 €
(Con «GT 4», 179, 99 €)


PISTOLAS SCORPION 2
Para tv de 100 Hz.
43 €


PADS CONTROL DUAL SHOCK 2
Fiable a tope
30 €



MEMORIA MAX MEMORY 32 MB
Todo el espacio que necesitas.
34,95 €


PACKS TRIPLE PACK
Tres accesorios a precio de saldo.
49 €

CON ELLOS LLEGÓ EL ESCÁNDALO

PUBLICIDAD POLÉMICA

Recopilamos algunos de los anuncios de videojuegos más controvertidos que han aparecido en los últimos años.

NO TE MUERAS SIN COMPRAR TU MEGA CD

Pasan los años y no tienes tu MEGA CD , te salen arrugas de la envidia y tus ojeras te delatan.
No te preocupes, con el nuevo precio, ahora puedes tener tu propio MEGA CD y disfrutar con más de 50 títulos disponibles.
Aprovéchate, mañana es tarde.

PRECIO RECOMENDADO 19.900ptas. MEGA CD

SEGA the GAME is NEVER Over.

MEGA-CD

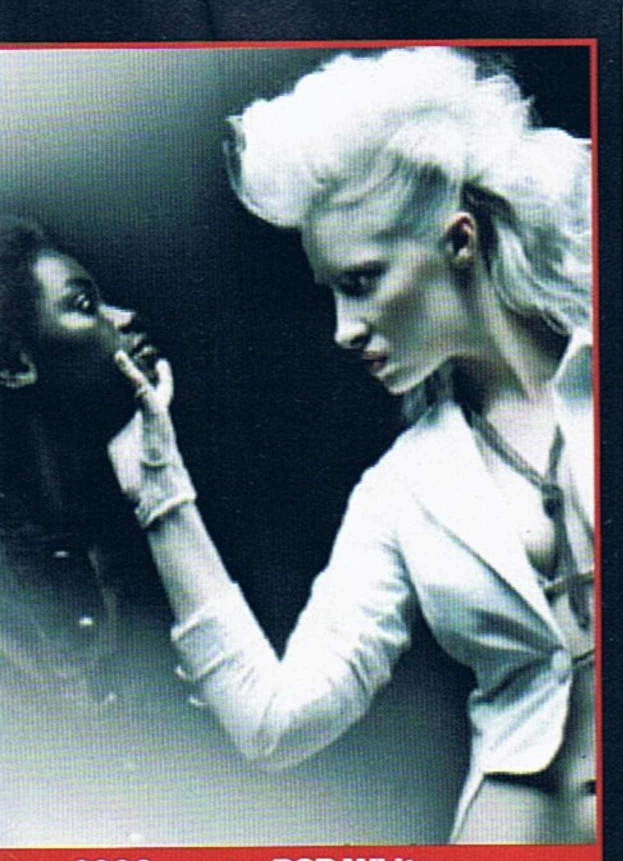
LAS CAMPAÑAS DE SEGA en España siempre han sido de lo más "durillo"... pero bromear acerca de la muerte de esta señora limita con el mal gusto.

Año: **1996** Compañía: **Sega**

Para llamar la atención de los compradores la publicidad utiliza cualquier recurso a su alcance. Seguro que ahora mismo os vienen a la cabeza decenas de anuncios donde el reclamo es algún personaje famoso, alguna chica de buen ver (mejor aún si son varias) e incluso una secuencia de acción que nada tiene que envidiar a las grandes producciones de Hollywood. Y el caso de los videojuegos no iba a ser distinto.

El hecho de tratarse de una industria joven ha propiciado que muchas agencias de publicidad se "pasaran" de creativas y acabasen cayendo en imágenes demasiado fuertes o en referencias sexuales explícitas que se escapaban un poco del público al que estaban dirigidos. Sin embargo, mientras recopilábamos estos anuncios, hemos descubierto algo innegable: casi todos logran su objetivo de llamar la atención e incluso poseen un gran sentido del humor.

→CASI TODOS ESTOS ANUNCIOS SON DE LOS 90, cuando los juegos todavía no tenían una regulación por edades como el actual código PEGI y sus imágenes, por sí mismas, no resultaban tan espectaculares. Hoy en día se puede observar que las campañas se han moderado bastante, y que además se centran en el propio producto (en muchos casos mostrando secuencias "in game" en los anuncios de televisión). ¿Qué estilo es mejor? Que cada uno juzgue por sí mismo.



Año: **2006** Consola: **PSP White**

LA PSP BLANCA SE ACERCA... y para anunciarlo a algún publicista brillante colgó este cartel en Holanda, que inmediatamente fue tildado de racista y retirado.

BANDAI
INFORMA
¡¡¡AUTENTICO!!!
VERSION PAL



Espérate; ya llega el nuevo Dragon Ball para SUPER NINTENDO MEGA DRIVE

SOLO el auténtico Dragon Ball:

- ¡¡ES VERSION PAL!!; no necesita adaptadores.
- Tiene Libro de Instrucciones en español.
- Viene con el sello de autenticidad BANDAI.
- Tiene un precio que te flipará

Y ADEMAS...
¡GRATIS! CON EL AUTENTICO DRAGON BALL ESTE MAGNIFICO POSTER EDICION LIMITADA.

Año: **1994** Juego: **Dragon Ball Z**

LA IMPORTACIÓN del juego japonés (que requería adaptadores) fue tan grande que Bandai tuvo que hacer una campaña especial para el lanzamiento de *Dragon Ball Z* en versión PAL.

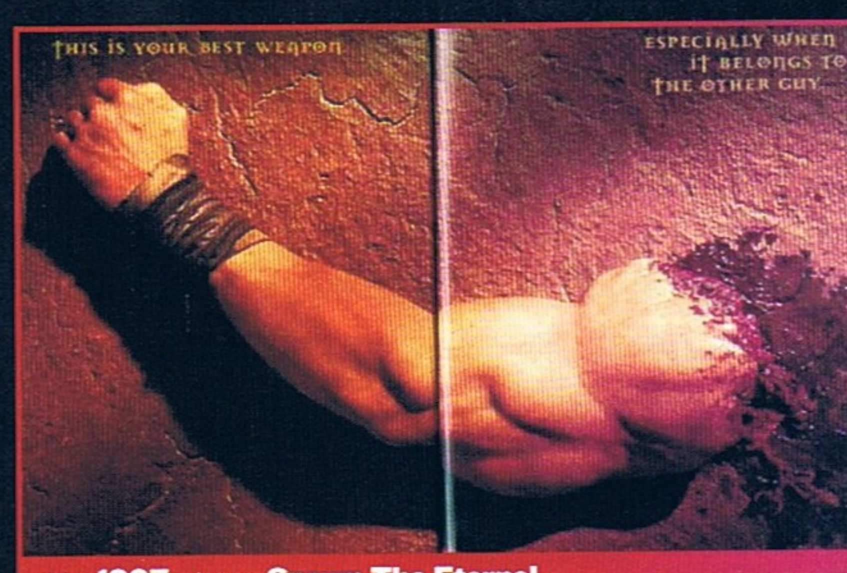
LOS MÁS SALVAJES

Al principio causan rechazo, pero no podemos olvidar estos anuncios tan bestias.



Año: **2000** Juego: **Soldier of Fortune**

EL CUERPO ES FRÁGIL y en este juego hay muchas formas de acabar con él. Aquí tenemos una guía de despiece, como si fuese una pieza de ganado.



Año: **1997** Juego: **Spawn The Eternal**

EL JUEGO ERA BASTANTE MALO, pero esta doble página tan "gore" es inolvidable. El anuncio reza: "Éste es tu mejor arma... especialmente cuando pertenece al otro tipo".

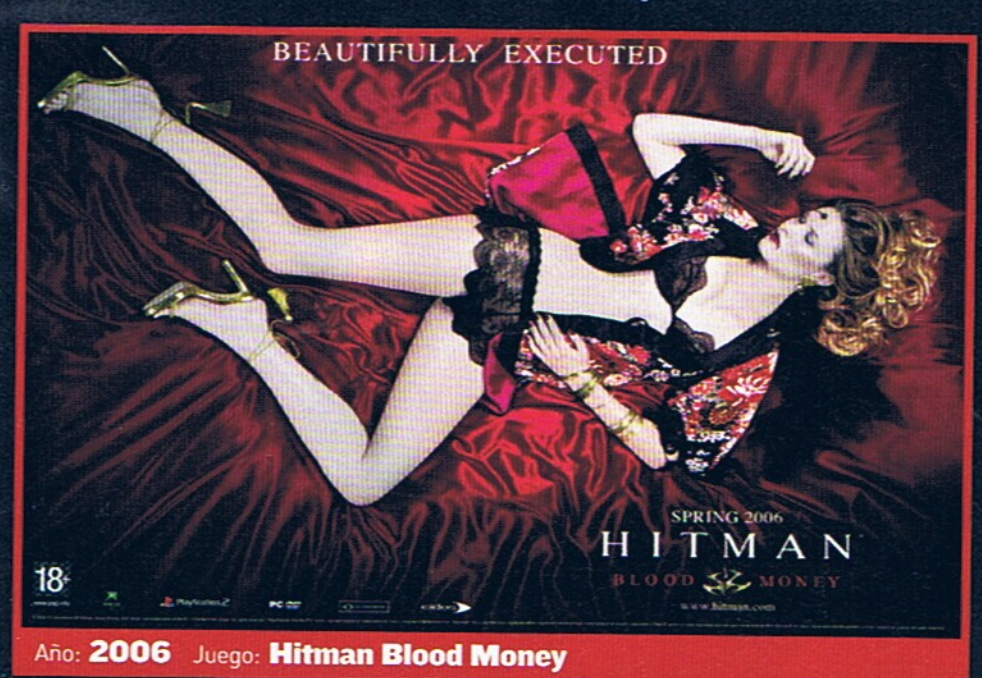


Año: **1995** Compañía: **Sega**

PELIGROSAMENTE REAL era Saturn, tratando temas tan delicados como la pena de muerte, la donación de órganos e incluso los malos tratos. Los juegos ni siquiera eran importantes...

EL SEXO VENDE

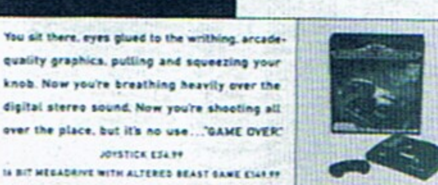
No descubrimos nada si os decimos que la fórmula "más chicas y menos ropa" es uno de los pilares de la publicidad.



Año: **2006** Juego: **Hitman Blood Money**

POR SI NO OS HABÉIS FIJADO, la protagonista del anuncio está "ejecutada bellamente". El reclamo es muy obvio, pero la campaña tiene tanta clase como el protagonista de *Hitman*, el agente 47.





Año: **1993** Compañía: **Sega**

LA CAMPAÑA BRITÁNICA DE MEGADRIVE estaba llena de juegos de palabras: ¿Cuál es "el par" que será más grande este verano en la playa? Y "cuando más juegas con él, más duro se pone".



ESTA IMAGEN venía en una página doblada de la revista Famitsu. Tapad la parte izquierda de la imagen y decidnos qué imagen os viene a la cabeza... nosotros también vamos a abandonar la pizza durante un par de semanas.

Año: **2010** Juego: **Catherine**



Año: **1995** Compañía: **Sega**

¿ALGUIEN SE HA FIJADO en que hay juegos delante de esta mujer desnuda? El tiro les ha salido por la culata.



Año: **2002** Juego: **BMX XXX**

AL MENOS EL ANUNCIO ES TAN PICANTE como el simulador de bicis de Acclaim para PS2 y Xbox.



Año: **2001** Juego: **Fear Effect 2**

EL JUEGO DE PALABRAS dice "estas dos damas ponen el culo (ass) en asesino (assassin)". Gracioso, ¿verdad?

SEGA VS NINTENDO

Una lucha publicitaria que se ha mantenido durante años. ¡Y sin que la creatividad decaiga lo más mínimo!











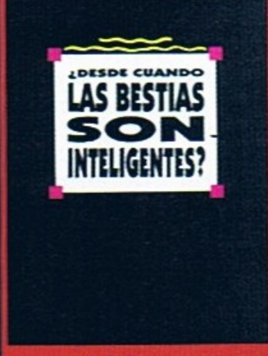
Año: **1991** Compañía: **Sega**

EN ESPAÑOL, "Megadrive hace lo que Ninten-no". Un clásico, aunque ya hubo publicidades "cruzadas" entre Atari e Intellivision unos años antes, en 1981. Por supuesto, en EE.UU.





Año: **1992** Compañía: **Nintendo**



Año: **1992**
Compañía: **Sega**

SUPER NINTENDO se bautizó como "el cerebro de la bestia" para su llegada al mercado español, y la respuesta de Sega no se hizo esperar. Aunque parece que la bestia tenía inteligencia de sobra.



Año: **1994**
Compañía: **Sega**



Año: **1994** Compañía: **Nintendo**

LA POTENCIA DE MEGA CD se puso en duda con los gráficos de *Donkey Kong Country*, que aún venía en cartucho. De nuevo, la campaña de Nintendo tuvo más éxito que el periférico.

ANUNCIOS EN TV

¿Y cuáles han sido los spots televisivos más controvertidos de videojuegos y consolas?



RIQUEZA MENTAL, de 1999, es uno de los anuncios más comentados de PlayStation. La protagonista no era real, sino que estaba formada por trozos de diferentes mujeres.



EL JUEGO QUE TU MADRE ODIA es, sin duda, *Dead Space 2*. Esta campaña nos mostraba a distintas madres pasándolo mal frente a las mejores secuencias del juego.

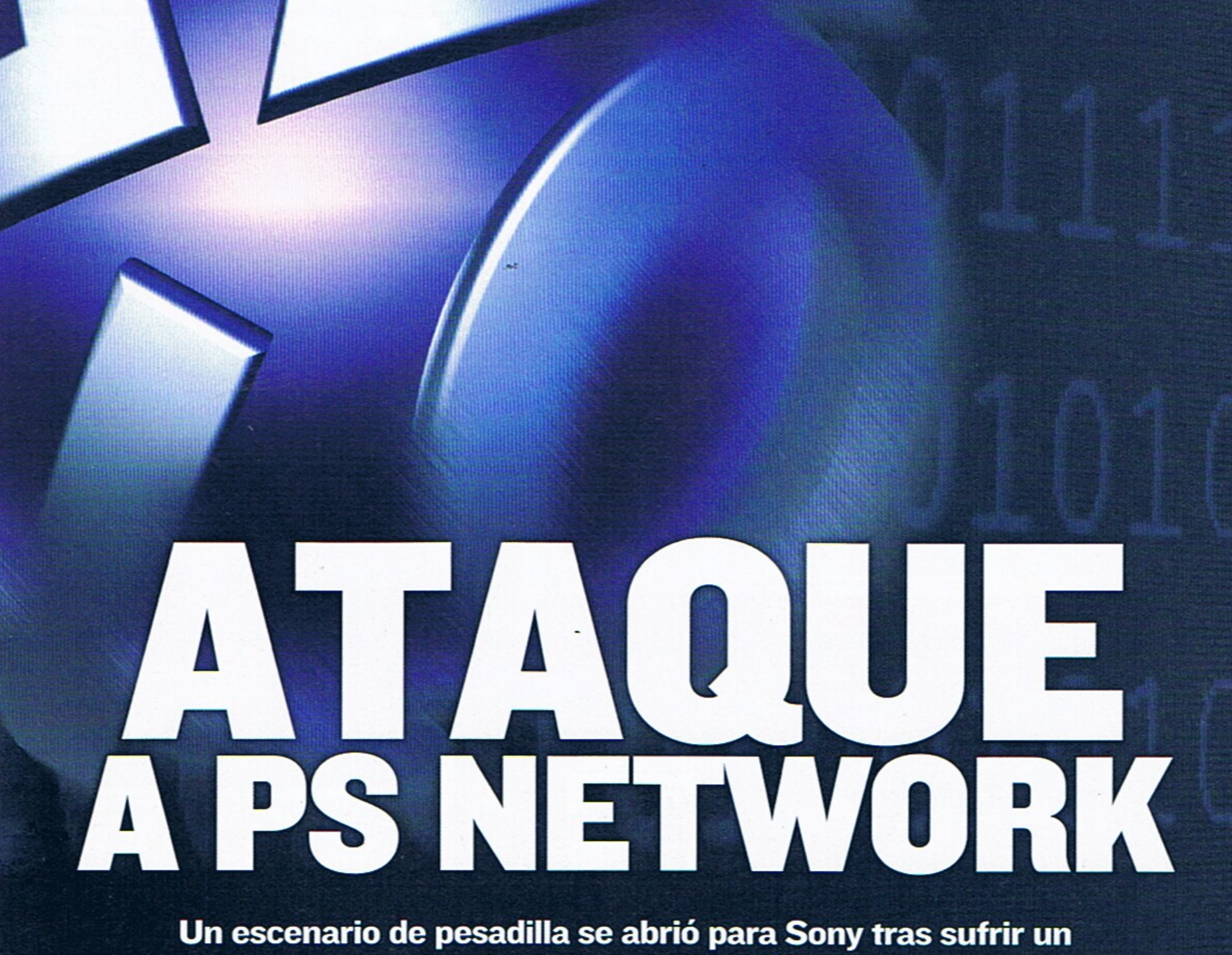


GUITAR HERO rindió homenaje a la película Risky Business, con la versión más sexy y rockera de Heidi Klum, bailando sola en casa y sin pantalones...



JUMP IN fue la campaña que acompañó a Xbox 360 en su lanzamiento, y que contó con este espectacular anuncio, que sin embargo, fue censurado por su mensaje violento.





ATAQUE A PS NETWORK

Un escenario de pesadilla se abrió para Sony tras sufrir un ataque hacker: los datos de más 70.000.000 de usuarios de PS Network quedaron comprometidos y el servicio online estuvo casi un mes inactivo. Analizamos todo lo ocurrido.

Todo comenzó el pasado 17 de abril. Sin previo aviso, el servicio online de PlayStation dejó de funcionar; no podíamos acceder a PS Store, ni jugar online, ni siquiera actualizar nuestra lista de trofeos. ¡En plenas vacaciones de Semana Santa! Tuvieron que pasar nada menos que nueve días para que Sony diese una explicación oficial: la caída de PS Network se debía al ataque de uno o varios hackers, y la compañía no podía garantizar que no se hubieran filtrado datos relativos a las cuentas de los usuarios (¡70.000.000 en todo el mundo!). Pese a que el comunicado oficial garantizaba que los números secretos de nuestra tarjeta de crédito estaban a salvo, el mensaje era poco tranquilizador: lo mejor sería que comprobásemos nuestra cuenta para que no se produjesen movimientos "sospechosos".

→LA RED SE CONVIRTIÓ EN UN HERVIDERO de acusaciones y desmentidos a partir de ese momento. Por un lado, había quienes se llevaban las manos a la cabeza y culpaban a Sony de la brecha en el sistema de seguridad, sumándose en demandas millonarias. Por otro, los que cargaron contra los hackers e incluso culparon a las empresas de la competencia. A día de hoy no se ha registrado ningún caso de uso fraudulento de la información "perdida", pero el daño está hecho tanto para los usuarios como para las desarrolladoras, que no han obtenido ganancias por las posibles descargas durante este periodo.

→PS NETWORK HA COMENZADO A RECUPERARSE, progresivamente -aunque con algún problema- desde el 14 de mayo. Es necesario actualizar nuestra consola a la versión 3.61 y cambiar la contraseña para volver a acceder a todos sus servicios y poder jugar online. Para compensar las molestias, Sony ha puesto en marcha un pack de bienvenida, llamado Welcome Back, que incluye un mes gratuito de PSN Plus, además de dos juegos, a elegir entre diferentes títulos, tanto para PS3 como PSP. También se ha emitido una carta de disculpa dirigida a usuarios y desarrolladores y se han multiplicado las medidas de seguridad, en colaboración con Affinion Group, para evitar que se vuelva a repetir un ataque de estas características. Parece una compensación suficiente, aunque el daño en la confianza de los usuarios tardará en repararse.





LA OPINIÓN DE SONY
Mª Jesús López. Gerente comercial de Sony en España



Mª JESÚS LÓPEZ agradece los mensajes de comprensión y apoyo que han recibido.

"Hemos pretendido ser transparentes y aclarar todas las dudas"

→¿Cómo vivisteis esta situación desde Sony España? ¿En qué consistió vuestro día a día desde que se inició la "crisis"?
Han sido unos días duros para todos, sobre todo por ver el malestar de los usuarios ante el ciberataque informático que hemos sufrido. Hemos ofrecido toda la información que ha estado al alcance de nuestras manos y hemos tratado siempre de ofrecer respuestas tanto a los usuarios, como a los medios que han dado la noticia. Sabemos que la situación es muy delicada y hemos pretendido ser trasparentes y aclarar todas las dudas que iban surgiendo.

→La principal queja de nuestros usuarios de Facebook hacia Sony es que se tardó demasiado en informarles de lo sucedido. ¿Qué les responderíais?
En cuanto se tuvo indicios de la intrusión ilegal a nuestros servidores se procedió a suspender el servicio de forma inmediata como medida de prevención. En ese momento se inició un proceso de investigación que aún sigue abierto. Una vez tuvimos la certeza de que se había producido el ataque procedimos a hacer público lo ocurrido. Desde ese momento hemos mantenido un alto nivel de información para dar respuestas a todas las dudas que han ido surgiendo.



SONY usó la web de PlayStation y Twitter para informar a los usuarios.

→Hemos hablado con expertos que estiman que el problema se originó por un fallo bastante grave en la seguridad. Básicamente, dicen que los hackers, mediante un "custom firmware", accedieron a la consola en modo debug y descubrieron que las credenciales de desarrollo y las de producción de la consola eran las mismas. Consiguiendo esos datos accedieron a PSN. ¿Desmentís esta "teoría"? ¿Cuál es vuestra versión del ataque?
Todo está siendo investigado y, por el momento, no podemos afirmar ni desmentir ningún rumor al respecto. Podremos ofrecer más detalles cuando el caso esté resuelto.

→¿Hay constancia de que los datos bancarios de algún usuario español hayan sido utilizados por los hackers?
No, no hay evidencias de que los datos bancarios de algún usuario se hayan utilizado.

> **"NO HAY EVIDENCIAS DE QUE SE HAYAN USADO DATOS DE USUARIOS ESPAÑOLES"**

→Si alguien tenía los datos de su tarjeta en PSN y por ahora no ha tenido problemas, ¿está ya a salvo o todavía podrían usar sus datos bancarios?
Tras el ataque se ha procedido a reforzar la seguridad de PSN para garantizar a los usuarios que no se vuelva a repetir una situación similar. El proceso de restablecimiento ha sido más largo de lo que nos hubiese gustado, pero queríamos asegurarnos de que el sistema es completamente seguro. Para poder acceder a PSN de nuevo todos los usuarios tendrán que cambiar sus contraseñas.

→Para terminar, ¿cuál es el mensaje que lanzáis a los lectores de Hobby Consolas y a los usurios de PSN? Si alguien ha perdido la confianza en Sony, ¿cómo los animaríais a recuperarla?
Sobre todo queremos agradecer la paciencia que han demostrado y los mensajes de cariño y comprensión que nos han trasmitido. Desde PlayStation hemos hecho todo lo posible para solucionar el problema cuanto antes para que sigan disfrutando de todo el entretenimiento y diversión que se merecen. Además, se ha puesto en marcha un completo programa de bienvenida para compensar la suspensión del servicio durante las últimas semanas.



LA OPINIÓN DE LOS AFECTADOS
Nuestros lectores hablaron sobre el caso



Podéis consultar todas las opiniones en **www.facebook.com/hobbyconsolas**



→Juan Carlos Mont
Yo pienso que nadie es dios y que todo es vulnerable. Sony tiene que aprender de lo que ha pasado, saber dónde se ha equivocado, aprender y rectificar, sobre todo con los usuarios, que son quienes pagan los platos rotos.



→David Barrero Pérez
Los responsables son los que piratearon la base de datos. Hoy día no hay sistemas de seguridad infalibles 100% y sin grietas, y cuando se les pone algo a tiro que parece imposible, terminan por machacarlo.



→Sergi Grados Ferrer
Cualquier empresa que tenga una página web en la que se compran contenidos con datos bancarios no puede tener brechas de seguridad tan evidentes como las que señalaban los expertos en seguridad informática (yo no lo soy).



→José Montesinos
Me doy cuenta de que la mayoría exculpáis a Sony, cuando estos tienen toda la culpa, que menos. Si aumentasen la seguridad de su PSN en lugar de pensar tanto en sus beneficios, estas cosas no pasarían.



→Carlos Serrano
Es una pena que este tipo de gente use sus grandes conocimientos para hacer el mal, cuando podrían estar trabajando para el sector y no perjudicándolo. Espero que sean encarcelados para que aprendan.



→Ione Méndez Mederos
El ataque a los servidores de Sony ha sido algo muy, muy grave. Esta vez los hackers se han pasado. A ver si así la gente abre los ojos y ve a esta gente como lo que son, unos delincuentes.



→Javier Ayuso Oncala
No estaban preparados para un ataque así de contundente y sobre todo desciende la confianza hacia la marca Sony.



→Jacobo Fernández
Evidentemente, los principales culpables son los crackers (que no hackers, ya que este ataque ha sido con mala intención), pero Sony ha cometido una serie de errores bastante graves, como el de almacenar los datos bancarios de usuarios en sus servidores y luego su tardía respuesta.



LA OPINIÓN DE LAS FUERZAS DE SEGURIDAD

Ramón González. Teniente del Grupo de Delitos Telemáticos de la Guardia Civil

"Parece que Sony no ha tenido el cuidado necesario"



EL GDT surgió ante la necesidad de luchar contra los cada vez más frecuentes delitos informáticos.

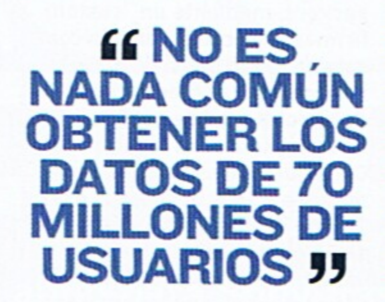
→¿Es frecuente este tipo de delitos informáticos o nos llama más la atención por tratarse de una empresa importante?
El tipo delictivo de robo de datos es muy común en Internet, pero el caso de PlayStation Network ha llamado mucho más la atención porque no es nada común obtener datos relativos a 70 millones de usuarios de una tacada y el hecho de que sea Sony la afectada hace que se magnifique el efecto.

→¿Cómo se pueden burlar los sistemas de seguridad de una empresa como Sony?
La respuesta debería ser "es imposible", pero por desgracia no es así, porque parece que Sony no ha tenido el cuidado necesario en un sistema con tantísimos usuarios. De hecho, ha sido denunciada ante las autoridades americanas, puesto que se les avisó con un mes de anterioridad de fallos en su sistema. Sin embargo, no tomaron las debidas precauciones.

→¿Por qué cree que tardaron una semana en informar?
Puede deberse a que no fueran conscientes en un principio del alcance del ataque. Al final, cuando uno recibe un ataque informático a una escala elevada, la única solución es desconectarse de Internet. Por otro lado, puede que no quisieran avisar por miedo a qué iba a decir la sociedad.

→¿En un caso así es posible desenmascarar a los autores?
Sí, es relativamente sencillo llegar a la gente responsable del ataque. Sin embargo, por ejemplo, el problema que nos encontramos en España es que aunque todo ataque deja un rastro (IPs), si el ataque se ha producido desde una IP procedente de Rusia, que no tiene una legislación especial respecto a protección de datos en Internet, puede haber problemas burocráticos porque aunque se le pida esa información, si no es delito allí, puede que ni siquiera lleguen a suministrarla.

→¿Qué tipo de equipos informáticos son necesarios para realizar este tipo de ataque? ¿Hay detrás una organización importante o puede ser obra un simple hacker?
Lo que necesita quien está detrás del ataque es un equipamiento normalito, no necesita nada del otro mundo. Es una cuestión de conocimientos y coordinación. Hay dos tipos de ataques: uno consiste en dejar la página atacada sin servicio saturándolo; para eso hace falta un ataque coordinado de mucha gente. Si el grupo que está detrás de estos primeros ataques fuera Anonymous, es bastante probable que se coordinara mucha gente. El robo de datos no está claro cómo ha sucedido todavía, solo hay teorías. Segundo paso: una vez que la web está fuera de servicio, has cortado sus canales de comunicación y quieres acceder a los datos que hay en su interior. Eso significa que tienes que empezar a romper contraseñas, etc. Nuevamente depende de la gente que esté atacando y sus conocimientos técnicos. Si mucha gente trabaja rompiendo contraseñas, el proceso es mucho más rápido.



→En el caso de encontrar a los responsables, ¿cuál es el procedimiento a seguir? ¿qué pena se les puede llegar a imponer?
En primer lugar, serían responsables de un delito de daños en sistemas informáticos, tipificado con una pena de entre 1 y 3 años de cárcel. Luego estaríamos hablando de un delito de vulneración de la intimidad, porque se han obtenido datos personales sin autorización, aunque igualmente tiene penas muy bajas. ¿Cuál es el problema? Que Sony, en el plano de la responsabilidad civil, puede exigir una compensación por lucro cesante, es decir, por todo el dinero que ha dejado de ganar. Además, los usuarios podrían pedir responsabilidades por no poder acceder a un servicio contratado.

→¿Cuál es la finalidad del robo, hacerse con datos personales o poner en jaque la seguridad de la empresa atacada?
Ambas cosas. El primer paso era claro: tirar abajo el servicio de Sony, quizá por una protesta del grupo Anonymous. Geohot, que es un chaval estadounidense de 21 años, advirtió a Sony que en un mes iba a vulnerar su sistema de seguridad, y lo hizo. Entonces Sony lo demandó. La plataforma Anonymous se sintió cercana a lo que pensaba Geohot y lo apoyó. Pidió ayuda para tirar el sistema de Sony. Lo que llama la atención es que alguno de los implicados en el ataque decidiera aprovecharlo para robar datos personales.

→¿Cómo podrían utilizarse esos datos robados?
El tráfico de datos en Internet es una actividad cotidiana: se compra y se vende por parte de gente que se dedica a actividades ilícitas. Si se roban datos bancarios tienen también un mercado en la red: hay páginas en las que se ofertan tarjetas robadas, lamentablemente.

→¿Podemos darle algún consejo a nuestros lectores para proteger sus datos?
El primero es que la contraseña sea complicada, una palabra que no se pueda encontrar en un diccionario, que contenga mayúsculas y minúsculas, signos de puntuación y números. Y recomendamos encarecidamente que para cada servicio en el que utilicemos la misma cuenta de correo electrónico se tengan contraseñas diferentes.



LA GUARDIA CIVIL trabaja en contacto directo con el FBI, Interpol o Europol.



LA OPINIÓN DE UN EXPERTO EN HACKING

"Teck". Informático experto en seguridad

"Los hackers accedieron a la consola en modo debug"

→Dicen que PSN no tenía un nivel de seguridad apropiado. ¿Estás de acuerdo?
Hablando con diferentes fuentes, foros "underground" y demás, está claro que accedieron a la consola en modo debug a través de un "custom firmware" y descubrieron que había unas credenciales de acceso que tenían un craso error: las credenciales de desarrollo y las de producción eran las mismas. Así, tras descubrir las credenciales en modo debug las usaron en las de producción. Gracias a ellas pudieron acceder a la plataforma. Seguramente mediante esto no llegaron al fondo del sistema, pero mediante técnicas como inyección de SQL hicieron una petición a una web. Por ejemplo, hacer una compra online. La trampa está en que, al hacer esa petición, además, consigues pedir un recurso extra que no estaba previsto o disponible desde la web. Gracias a eso se consiguieron los datos personales.

→¿Este tipo de errores son comunes?
Para nada. Por lo general, el entorno de producción y desarrollo son independientes, pero en PS3 estaban conectados. No deberían haber tenido las mismas credenciales y, además, almacenadas en la consola.

→La pregunta que se hace la mayoría de la gente es: ahora que han accedido los hackers a nuestros datos, ¿pueden hacer lo que quieran con nuestra tarjeta de crédito?
Depende del tipo de tarjeta, del límite que tengan, las medidas de seguridad que ofrezca tu banco. El hecho de tener el número de tarjeta no garantiza que puedas operar con ella.

"SONY DEBE APROVECHAR EL ENORME POTENCIAL DE LA GENTE"

→Parece que Sony no tiene muy buena reputación en el entorno "hacker".
Así es. Cuando Geohot rompió el sistema de seguridad de PS3, Sony debería haber actuado de otra manera. Llevó a juicio a Geohot e incluso pidió a Youtube todas las direcciones IP de la gente que había consultado ese video... Están en una lucha constante tipo "yo bloqueo, vosotros os lo saltáis, yo vuelvo a bloquear"... No paran de lanzar nuevos firmware para frenar otras formas de saltar la seguridad. Creo que Sony no ha adoptado la filosofía correcta. El mundo está cambiando: hay gente como Geohot que, siendo menor de edad, ha conseguido reventar sistemas de seguridad en los que varios ingenieros han invertido un montón de tiempo. Les saldría más a cuenta colaborar con este tipo de gente para obtener un beneficio, en lugar de tacharlos de hackers-terroristas. Me parece que así fomentan la desconfianza. Aunque no me gusta mucho Microsoft, creo que hicieron muy bien cuando dijeron a la comunidad: "oye, investigad este dispositivo (Kinect). Si encontráis utilidades curiosas os recompensamos".

→¿Qué mensaje le mandarías tú a Sony?
Les diría que echasen tierra sobre lo sucedido, pero que a la vez les sirviera la experiencia para dar pie a un punto de inflexión en su filosofía. En vez de "perseguir" a la comunidad, deberían motivarla, porque probablemente podrían obtener nuevas ideas útiles. Deberían aprovechar el enorme potencial que tiene la gente, ya sea un chavalín o un señor de cuarenta y tantos. Si Sony saca una PS4, o como se llame y lanzan un sistema de seguridad aún más enrevesado, caro y laborioso, tarde o temprano se lo acabarán "reventando" y ese esfuerzo será en vano. Creo que deberían sacar la pipa de la paz y aprovechar para, entre todos, investigar cómo mejorar. Hombre, está claro que esta filosofía no te va a evitar que te "rompan" la consola, pero sí conseguirás estar más al día con los cambios en el sector. Creo que la música es la industria que está más avanzada en este aspecto, con modelos como Spotify, que buscan la manera de encajar en esta nueva realidad. Mi mensaje es, pues, que investiguen más por esa vertiente. No tanto en sistemas de protección como en modelos de negocio que les permitan establecer una armonía entre los usuarios y ellos.



EL GRUPO ANONYMOUS es sin duda el buque insignia de la comunidad hacker, aunque se han desmarcado públicamente del ataque a PS Network.

¿Como evitarlo?

David Sancho, investigador anti-malvare de Trend Micro, nos da 10 consejos para mejora nuestra seguridad en internet.

1 En las redes sociales, nunca te hagas amigos de **personas desconocidas**.

2 Si no es posible cumplir el consejo ante rior, **usa cuentas creadas especialmen para sitios específicos.** Por ejemplo, no us tu cuenta habitual de Facebook para conoc gente, ni compartas información del trabaj en la cuenta para conocer gente.

3 **No uses la misma contraseña para distintos sitios web.** Crea sistemas de contraseñas. Por ejemplo, en vez de usar la clave "madrid" en Facebook, diseña un sistema como: "5 últimas letras del nomb del sitio invertido, mi palabra, punto uno". El resultado sería: "koobemadrid.1".

4 Mejor aún, **usa gestores gratuitos de contraseñas,** que crean contraseñas muy complicadas que son automáticamen introducidas por el programa en la web. El usuario solo debe memorizar una contrase para acceder al gestor, que conoce el rest de contraseñas. Esto **posibilita generar cl ves de aleatorias** imposibles de adivinar.

5 Preguntas para restablecer la contrase **asegúrate de que solo tú puedes conte tarlas.** Si puedes crear preguntas propias, hazlo. Y si es obligatorio responder a preg tas estándar, recuerda que la respuesta n tiene por qué ser verdad.

6 **No publiques fotos o información com prometida en las redes sociales.** Exist un dicho en el ciberespacio: "Internet nun olvida". Si cuentas tu borrachera de ayer, dentro de unos meses, cuando busques tr bajo, las empresas verán esa información esto podrá condicionar su opinión sobre ti

7 En redes sociales, **aprovecha las opcio nes de la página web para acotar con quién compartes la información.** Por ejem plo, Facebook permite crear grupos de ac so para definir que los familiares directos vean ciertas fotos, los amigos otras y los q no son amigos no vean ninguna.

8 En los pagos, **investiga las opciones d seguridad online que ofrece tu banco.** Muchas entidades ya proporcionan númer de tarjetas de crédito de un solo uso.

9 Direcciones de email. **La mayoría de lo proveedores de email permiten crear direcciones desechables** bajo una sola cu ta, que pueden ser usadas para varias act vidades online (PayPal, eBay, etc.). Así, si sitio es atacado, sabrás cuál ha sido y pod eliminar la dirección de email comprometi

10 **Instala programas anti-malware** c buena reputación en los equipos y mantenlos actualizados. Si un criminal es capaz de infectar tu equipo y ver cada mo miento que haces, las mejores prácticas n te servirán de nada para evitar el ataque.

TELÉFONO ROJO

Yen te responde

He tenido que hacer malabarismos (no os digo cómo...) para sacar esta foto de mis mejores herramientas, mis manos... además de mi portentosa cabeza, claro.

Mundo masivo de zombis

@ Muy buenas Yen, hace poco me encontré con una noticia en internet que me dejo anonadado, y que creo que merece que la menciones. Hablo de *Class 3*, un MMOZ (Multijugador Masivo Online Zombi) de Undead Labs que saldrá para Xbox Live, lo único que sé aparte de esto, es que no tendrá cuotas mensuales, ya que los usuarios de Xbox ya pagamos la suscripción Gold, y otros detalles... No consigo encontrar mas datos, así que te escribo para que nos digas todo lo que sepas sobre este titulo, y tu opinión personal.



CLASS 3 es el nombre de un interesante proyecto que propone un juego de rol masivo online pero con una ambientación zombi. Los jugadores podrán formar grupos para defenderse de los zombis. Saldrá en exclusiva para Xbox Live.

¿Soportaría Xbox Live Arcade un MMORPG? ¿Cuándo calculas que puede salir?

Pues sí, se trata de un interesante proyecto que aún no tiene fecha de lanzamiento y que será exclusivo de Xbox 360. Efectivamente, se trata de un juego de rol online con un mundo abierto que como sucede en juegos similares, podrá ir cambiando según las decisiones y los actos de los jugadores. La idea es que, en un mundo invadido por zombies, los jugadores se unan entre sí para sobrevivir, incluso creando grupos que puedan, por ejemplo, construir fuertes para defenderse. No habrá que pagar ningún tipo de cuota, puesto que consideran que está incluida en la suscripción Gold, y esto es gracias a la colaboración directa de la propia Microsoft. Le seguiremos las pista, pero no puedo decirte la fecha de lanzamiento, porque no se ha dicho nada aún.

¿Cuándo nos va a llegar la actualización de Kinect para poder usar los comandos de voz?

Pues aunque Microsoft aseguró que llegaría en marzo, aún no se sabe nada. Pero vamos, tampoco hay ahora mismo juegos para usarla de todos modos…

¿Qué sabes sobre la actualización que esta preparando Microsoft para mejorar Kinect?

Ha habido rumores, pero nada oficial todavía. Yo espero que habrá anuncio en el E3.

¿Saldrán juegos en Xbox Live Arcade para Kinect?

Sí, pronto tendrás *The Gunstringer*, un "shooter" muy original ambientado en el Oeste, y *Once Upon a Monster Sesame Street*.

¿Me puedes recomendar unos cascos buenos y económicos para poder hablar y escuchar el juego en el mismo aparato?

Pues justo hace dos números anunciamos en nuestra sección de periféricos unos auriculares de la compañía Steelseries. Cuestan 70 euros y ofrecen una calidad muy buena. El nombre es Spectrum 4XB y 5XB. Más baratos son los de Madcazt, por 30 euros.

Marcos de los Santos Cal (LaiKeR)

Los mejores sandbox en 360

@ ¡Hola, equipo de Hobby Consolas! En primer lugar quiero felicitaros por esos 20 años recién cumplidos ¡Felicidades! Tengo unas preguntas:

LA PREGUNTA DEL MES

¿Qué hay sobre el desarrollo de un nuevo *Halo*?

Hola Yen. Me llamo Rodrigo. Dijisteis que la saga *Halo* va a continuar. Si es así, ¿será una precuela o secuela de *Halo 3*?¿Quiénes serán los protagonistas? ¿Habrá asesinatos tipo *Halo Reach*? ¿Cuándo llegará? Gracias por todo y un abrazo, que me caéis perfe.

Halo es el juego bandera de Microsoft y de su consola Xbox 360, así que nadie duda de que la saga va a continuar. No se ha desvelado aún ningún detalle, pero todo apunta a que en el E3 se va a anunciar una nueva entrega de la saga, que probablemente se lance el año que viene, para no solaparse con la otra gran saga de la consola, *Gears of War*. Ten paciencia, que seguro que el mes que viene te damos noticias.

Rodrigo



¿Tiene la Xbox 360 de 250 gigas conexión a internet automática? Si no es así, ¿cómo se conecta?

Sí, lleva conexión Wi Fi incorporada. Solo tienes que configurar la conexión con la red que tengas instalada en casa.

¿Se sabe algo de *Assassin's Creed III*? ¿Y de un nuevo *Halo*? ¿Me podríais decir cuáles son los 3 mejores sandbox para Xbox 360?

De *Assassin´s Creed III* no, pero sí de *Revelations*, como has visto en nuestro reportaje. Es posible que Microsoft presente un nuevo *Halo* en el E3, aunque aún no han dicho nada. Y en cuanto a los 3 mejores sandbox, pues yo metería a los dos de Rockstar, *GTA IV* y *Red Dead*, y luego dejaría en empate a *Just Cause 2*, *Saints Row 2* y *Crackdown 2*.

Jacobo Alamen

Duda entre Final VII y VIII

@ Hola Yen, soy Rafa, te escribo desde Castellón y leo vuestra revista desde el Nº 11, después de tantos años te escribo por primera vez a ver si me puedes solucionar un par de dudas sobre juegos.

Estoy pensando en comprar de la Store de PlayStation *Final Fantasy VII* o *Final Fantasy VIII*. En su día me pase *FF VII* y tuve grandes sensaciones que aun hoy no he podido olvidar, mientras que *FF VIII* no me lo llegué a pasar, le puse menos énfasis y no sé si era por el juego o por mí. ¿Cuál comprarías tú?

Fue por ti, sin duda… es broma, hombre. A ver, para mí, como para muchos, *Final Fantasy VII* es la cumbre de la saga y está por encima del *VIII*. Ahora bien, si no te has pasado este último quizá es el momento. ¿Y por qué no descargarte los dos?

Rafael



THE GUNSTRINGER será uno de los primeros juegos de Xbox Live para Kinect. Se trata de un shooter ambientado en el Salvaje Oeste con fases en 2D y 3D en el que manejaremos a una peculiar marioneta. Llegará después del verano

Enamorado de Kingdom Hearts

@ Hola Yen. Primero quiero felicitaros por la revista. Os leo hace cuatro años y me encanta. Soy un gran fan de las sagas *Kingdom Hearts* y *Final Fantasy* y un amante del RPG. Tengo la PS2, la Wii, la DS, la 3DS, la PSP y la PS3. Tengo algunas preguntas que hacerte:

Tengo el *Kingdom Hearts Final Mix* y el *Kingdom Hearts II Final Mix+* y me gustaría poder jugarlos. ¿Cómo y dónde puedo conseguir una PS2 que admita NTSC?

CONCURSO

LEGO Disney PIRATAS del CARIBE EL VIDEOJUEGO

¡Participa ahora con tu móvil

SORTEAMOS: 10 videojuegos para PSP

Cómo participar

Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 27565 poniendo: legohc237 + una palabra que defina nuestra revista + tus datos personales (nombre, apellidos, dirección, código postal y localidad donde vives).

Coste del mensaje 1,42 € (IVA incluido). Delicom S.L. Teléfono: 902 051 286, www.delicomsl.com. Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor.

BASES DEL CONCURSO

1. Fecha límite para participar: 26 de febrero de 2010.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Orange.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio Correos en el envío de los premios.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6. La participación en el presente concurso implica la total aceptación de sus bases. Válido únicamente en territori
7. Entre todos los mensajes recibidos, un equipo de redacc elegirá a los ganadores. Quedan excluidos de este sorte empleados de Axel Springer España. Cualquier supuest especificado en estas bases, será resuelto inapelableme por Axel Springer España.
8. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos aq premios que nos sean devueltos por el servicio de corre Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rech dicho premio, con lo cual ya no tendrá derecho a solicita

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datos

7 www.pegi.info

vuestra OPINIÓN



Shooters guiados

Tomás Sevchenko

Hola amigos, hay un género que se ha convertido en mi preferido y al mismo tiempo me está decepcionando. Os hablo de los FPS (o "shooters" subjetivos), en los que hay dos aspectos que brillan como nunca antes: gráficos y multijugador. Pero en el resto de apartados me da la sensación de que han ido empeorando. La campaña de *CoD Black Ops* (por ejemplo) me pareció una sucesión de tutoriales, casi todo el tiempo estás siendo guiado por otro personaje y los objetos con los que tienes que interactuar parpadean intensamente para que sea imposible que ni siquiera tengas que preguntarte qué es lo próximo que debes hacer. Las armas siempre están donde las necesitas, no tienes que pensar ni buscar. Luego están los mensajitos en pantalla tipo "Acércate y presiona R3", "Coge el lanzamisiles", "ponte ahí" y "haz esto"... ¿Dónde queda la satisfacción de LOGRAR algo por ti mismo? Te lo dan todo masticado, rompiendo la magia y reduciendo la experiencia a un "corre y dispara" constante. Para que me lo den todo hecho me voy al cine.
Bueno, me despido que voy a jugar on-line con mi hermano al *Modern Warfare 2*...

Yen: Es cierto que estos juegos cada vez están más orientados a los modos online. No estaría de más que cuidarán más la historia.

« LOS MICROSOFT POINTS SALEN UN POCO MÁS CAROS COMPRANDO LA TARJETA FÍSICA EN UNA TIENDA »

Pues lo único que se me ocurre es que mires en Amazon y te compres la americana o japonesa, dependiendo de las versiones que tengas. Eso sí, con cable RGB para que no se vea en blanco y negro.

Estaba pensando en comprar por Internet el *Kingdom Hearts Birth by Sleep Final Mix*. ¿Está también en formato NTSC?

Sí, de momento no está previsto que salga aquí.

He oído algo de *Kingdom Hearts Birth by Sleep Volume 2*, ¿Sabes algo?

Pues todo viene por un pequeño video que sale al final de *BBS Final Mix* donde se anuncia este Volume 2 que podría ser un juego con una historia entre *BBS* y el original de PS2. Pero no hay nada confirmado.

¿Alguna novedad de *Kingdom Hearts Dream Drop Distance*?

Lo último que se sabe es que los momentos en que controlemos a Riku y Sora (será el propio juego el que vaya cambiando) serán muy distintos, y en ambos se realizarán acciones hasta ahora inéditas en la saga, como columpiarse, atravesar paredes o deslizarse por tirolinas.

¿Qué nuevos proyectos tiene Square-Enix en mente?

Pues aparte de este *Kingdom Hearts* (y supuestamente el III...), tiene los *Final Fantasy* (*XIII-2, Versus XIII, Type 0*) Los próximos *Dragon Quest, Chocobo Racing 3D*... como ves, van a estar entretenidos estos meses.

Carlos Jiménez

Comprando Microsoft points

@ Hola, Yen. Me llamo Hanul (soy de origen coreano) y tengo 14 años. Empecé a leer este revista hace 1 año. Yo tengo que comprar mis propios juegos y me pagan 6 euros a la semana. Por eso me importa mucho el precio de los juegos. Esta es mi pregunta:

Cuando fui a una tienda para comprar 800 Microsoft points, ¡¡¡costaba 12 euros!!! normalmente si compras puntos por internet costaba 9,20 euros. La cuenta Gold es igual (físicamente y por internet) pero solo los Microsoft points tienen diferentes precios. ¿Tendrán alguna razón?

Efectivamente es más caro comprar las tarjetas en tienda, supongo que será porque al hacerlo online y directamente a Microsoft no hay ningún margen. Si quieres ahorrar dinero lo que te recomiendo es que los compres en Xbox Live.

Hanul Choi

Juegos en Xbox Live

@ Hola, Yen. Llevo comprando la revista desde hace un año. Tengo una Xbox 360, y me gustaría que me respondieras a estas preguntas:

Me gustaría descargar de Xbox Live *Oblivion*. ¿Tiene por lo menos los subtítulos en castellano? ¿Qué nota le disteis?

El juego está tal cuál salió, así que está traducido al castellano. Le dimos un 93.

Hace poco compré *ESDLA: La Conquista*; luego me enteré de que el modo online se lo habían quitado. ¿Es permanente, o lo van a volver a poner? Gracias.

Sí, no solo lo eliminaron de ese juego, si no de *Def Jam, El Padrino* y *Need For Speed Carbono* entre otros.

Carlos Zamora.

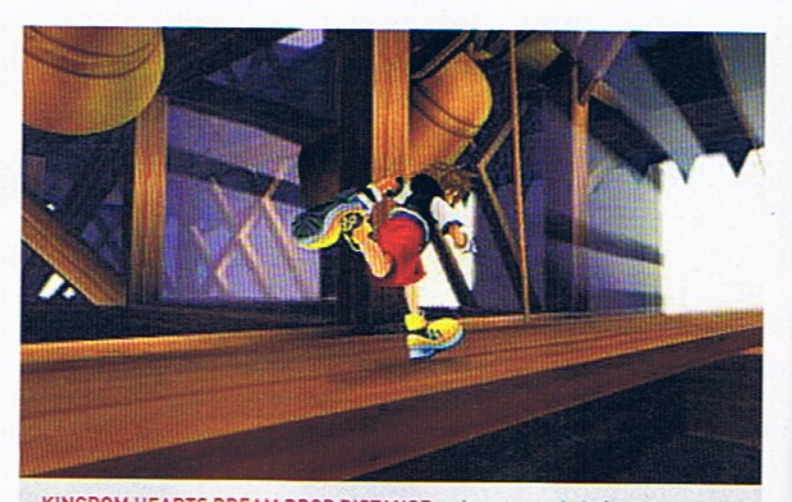
Grandes joyas en PS2

@ Hola, Yen. Mi nombre es Agustín, tengo 11 años, y quería hacerte unas preguntas. Mi mamá quiere regalarme para mi cumpleaños el micrófono de PS2 y PS3 pero está caro.

¿Me conviene que me compre solo el de PS2?

El mes pasado anunciamos un micrófono para PS3 por solo 16 euros. Se llama headset y es de la compañía Lygo Hubb.

¿Y comprarme *Prince of Persia Las Arenas Olvidadas* o algún



KINGDOM HEARTS DREAM DROP DISTANCE es la entrega de la famosa saga que Square está desarrollando para 3DS. Además de la innovación tridimensional, controlaremos a Riku y Sora realizando acciones de todo tipo.

otro juego?

Pues si te gusta *Prince of Persia* y su estilo de juego, *las Arenas Olvidadas* está bien, aunque es cierto que hay bastantes juegos mejores. Echa un vistazo a nuestras listas de recomendados.

¿Qué juego de PS2 me recomiendas que no sea de zombis o algo por el estilo?

Pues todos los que no son de zombies y que se ajusten a tu edad: *Jak & Daxter, Ratchet & Clank,* Kingdom Hearts 2, Sly Raccoon…

Agustín Sergio Suarez

Le gustan los Monster Hunter

@¡¡¡Hola Yen!!! ¿Te acuerdas de mí?. Soy J.M.X.R. (la otra vez que te escribí puse la segunda la M, pero era la X). Ya te escribí una vez con mis dudillas y otra dándote las gracias, bueno te dije iba a dar guerra por aquí y así es, ¡¡Aquí estoy!! je, je.

Me gusta mucho *Monster Hunter Tri* para Wii pero me han dicho que es muy muy difícil, querría saber si se pude pasar solamente con un jugador (solamente lo quiero para el modo historia).

Sí, aunque la verdadera gracia está jugando con más gente. Y sí que es difícil, de hecho habrá monstruos que no podrás cazar si no es con ayuda. En fin, tú verás…

Con la nueva consola de sobremesa que ha anunciado Nintendo, ¿crees que sacarán otro *Monster Hunter* para Wii?

De momento solo están con una nueva entrega PSP. Veremos qué dicen en el E3.

¿Qué juegos me aconsejarías descargar en PS network? Tengo el *FFV* de PSX, y *Abe Oddissey* y *Abe Exodus*. Es que hay tantos que no se por cuál decidirme. ¿Me podrías decir algún juegazo que este o que vaya a salir en un futuro?

Sin duda, *Final Fantasy VII* y *Metal Gear Solid* son imprescindibles. Mira en nuestras listas de descargables.

J.M.X.R.



MONSTER HUNTER DIARY POKA POKA FELYNE G es la próxima entrega de la saga para PSP. Se trata de un spin-off de la serie que ya tuvo una primera parte que obtuvo un notable éxito. La fiebre por este juego no tiene límites en Japón.

Duda entre varios shooters

@Hola Yen, el nº 237 es un gran número ya que cumplo 30 números con Hobby y además este año cumplía 3 años con Hobby, ¡el gran 2011! Además os felicito por vuestra revista que se merece todo lo bueno que le den. Tengo la PS3, y alguna más. Pero esta es mi amada.

Este año no habéis hecho las estadísticas con las ventas de revistas, ¿No habéis quedado primeros en ventas?

Pues tienes razón, no hemos publicado las ventas pero Hobby Consolas sigue siendo la revista más vendida de España con



HEAVY RAIN. A pesar del éxito de crítica y ventas que tuvo este orginal juego para PS3, sus creadores afirman que su próximo proyecto será muy diferente. Tendremos que esperar un poco más para saber de qué se trata.

diferencia, si eso es lo que quieres saber.

Bungie se ha ido con Activision, sino me equivoco, y con los problemas que ha tenido *Infinity Ward*, ¿Podríamos ver un *Call of Duty* hecho por Bungie (los rumores del *Call of Duty* del espacio quizás)?

Quién sabe, quizá sí.

Tocando el tema, ¿Qué pinta tiene el *Modern Warfare 3*? ¿Será tan bueno como el 2?

Como habrás visto ya hay datos sobre *Modern Warfare 3* y prometen. No te pierdas nuestro reportaje del E3 el próximo número.

A mi padre le encanta el juego *Heavy Rain*, ¿Se sabe algo de la segunda parte?

Tu padre tiene buen gusto. El productor, David Cage, afirmó no hace mucho que lo siguiente que hagan será muy diferente a *Heavy Rain*. Veremos.

¿Al final ha sido cancelado el *Oblivion* para PSP?

Sí, finalmente se canceló.

¿Se ha dicho algo de *Alan Wake 2* o *Kingdom Hearts 3*?

Yo creo que el primero se presentará en el E3. Y en cuanto al segundo, como dije el mes pasado saldrá... un año de estos.

Se acerca mi cumpleaños y tengo una duda, ¿*Brink* o *Crysis 2*? Ambos me llaman la atención, de *Brink* los saltos, y de *Crysis 2*, el nanotraje.

Yo me quedo con *Crysis 2*. Es muy bueno.

Me recomiendas algún shooter en primera persona que merezca la pena, que no sean: *Call of Duty*, *Medal of Honor*, *Battlefield*, *Halo* y *Crysis*.

Si es para PS3, tienes *Killzone 3*, *Resistance 2*, y en ambas, *Bioshock 1* y *2*.

¿Sabes que esta revista es la mejor novia que se puede tener y tú su mejor "parte"? Gracias por todo.

Uf... no sé como tomarme eso. Sobre todo lo de la mejor "parte".

Beto Rodríguez Fuentes.

«SONY QUIERE CREAR UN CATÁLOGO INMENSO DE JUEGOS PARA NGP A TRAVÉS DE LAS DESCARGAS EN PSN»

Esperando a NGP

@Hola Yen, me llamo Dani y os sigo desde hace más de diez años. Aquí van mis preguntas:

Espero con ansia la llegada de NGP, pero temo que finalmente tenga un precio descabellado. Por mi parte, si no pasa de los 400 euros la compraré el mismo día que salga. Aún así, ¿qué precio intuyes que nos va a pedir Sony por ella?

Es difícil apostar. Puede que en el E3 nos digan algo. Yo creo que más de 400 sería excesivo. Dentro de la infinidad de rumores, parece que el de 250-350 en dos diferentes versiones cobra más fuerza.

¿Será posible jugar a juegos de PS2 en NGP, como *Final Fantasy X* o *Dragon Quest VIII*?

Sony tiene la idea de proporcionar un catálogo online inmenso a la consola. No descartaría ningún título.

¿Por qué Microsoft no entra en la guerra de las portátiles?

Supongo que bastante tiene con la guerra de las consolas de sobremesa, de los PC... es muy arriesgado entrar en un terreno tan monopolizado por Nintendo y Sony. Todos los que lo han intentado han fracasado.

Y para acabar, ¿crees que en la próxima generación de consolas (o en un futuro más lejano) habrá alguna empresa nueva que lance un producto capaz de competir con las tres grandes?

¿Por qué no? Las cosas pueden cambiar cuando menos lo esperamos. ¿Quizá Apple?

Daniel Miralle



EL PRECIO DE NGP sigue siendo una incógnita, aunque algunos rumores hablan de una versión de 250 euros solo con WiFi y otra de 350 con 3G. Sony sigue afirmando que será "asequible". Puede que el E3 nos saque de dudas.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@Yen, eres Pajares, no lo sigas ocultando. Pero mi silencio cuesta un jamoncito serrano y un poco de queso manchego que con lo que cobras tendrás a montones.

Yen: Lo siento, pero lo único que puedo ofrecerte es un poco de sushi y sashimi, o si acaso ensalada de algas.

@Me gustaría que me publicaran este anuncio para ganar la camiseta y ademas me gustaria decirles que compro su revista todos los meses y la leo sin parar y soy su fan nº 1.

Yen: Tío morro, cambia el orden de la frase al menos, para que no sea tan descarado...

@¿Como se consigue la camiseta de Hobby Consolas?

Yen: Pregúntale al listillo de la pregunta anterior.

@Yen, ¿nunca has pensado que las preguntas de qué me dices te las mandan para provocarte?

Yen: Mmm... ahora que lo dices... no se me había ocurrido, la verdad.

@Hola Yen dime una cosa, porque no han lanzado un juego de Dragon Ball Z estilo Mario Kart? Sería un éxito de ventas!!



Yen: Pues aún mejor sería un juego de Mario al estilo Dragon Ball. ¿Te imaginas a Yoshi lanzando un onda kamehameha?

@Yen si realmente no eres Manuel del Campo porque no ponéis un video en hobbynews donde salga el enseñando su brazo (Yen se supone que tiene un tatuaje)

Yen: Es que el dire también tiene un tatuaje en el brazo y no quiere dar lugar a rumores infundados.

[1998-1999]

Llegan nuevos mitos

PlayStation vivía su etapa dulce, en la que los *Metal Gear, Tekken* o *Resident Evil* nos hacían babear. Esta es, posiblemente, la etapa en la que analizamos más joyas por número. Muchas de ellas también eran de Nintendo 64 y Dreamcast...



Nº 91 Abril 1999
Después de desglosar durante meses todos sus detalles, *Metal Gear Solid* llegó y nos enamoró. Le "cascamos" un 98.

No había quien la tosiera. PlayStation dominaba el mercado con muchísima holgura. Saturn daba sus últimos coletazos (y, curiosamente, es cuando sacó muchos de sus mejores juegos) y el precipitado lanzamiento de Dreamcast suponía el inicio del relevo generacional. Mientras, Nintendo 64 defendía su parcela con la superioridad técnica de sus juegos como bandera (sus lanzamientos eran escasos, pero de calidad), PlayStation 2 empezaba a asomar por el horizonte.

→NOSOTROS MADURÁBAMOS junto a los juegos. Salvo en gloriosas excepciones, nuestras portadas dejaban de lado a las mascotas coloridas para ser ocupadas por los luchadores de *Tekken*, la modelo de turno que interpretara a Lara Croft, futbolistas en pleno chut o los héroes de *Metal Gear*. Nuestro diseño también se volvió más estilizado. La revista daba más cancha a un público más adulto. En estos números comenzamos a hablar de nuevos "gurús" del sector, como David Dientsbier (el "cachas" detrás de los *Turok*, ¿lo recordáis?) o un tal Hideo Kojima. Por cierto, en estos años comienzan a escribir en la revista Javier Abad y David Martínez. ¡Eran tan jovencitos por aquel entonces...!



Nº 77 Febrero 1998
Además de llevar el revolucionario *Tekken 3* en portada, dimos un calendario de 16 páginas solo con imágenes de Lara Croft.



Nº 92 Mayo 1999
Además de estilizar la tipografía general, cambiamos ligeramente el logo de Hobby. ¡Mirad, ahora está más inclinadito!



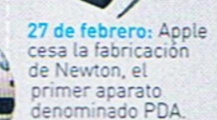
Nº 98 Noviembre 1999
La primera portada que dedicamos a un juego de Dreamcast. La ocasión lo merecía: *Soul Calibur* parecía de otra galaxia.

¿QUÉ PASÓ EN EL MUNDO

1998 →

Enero: Se lanza el New Beetle y vuelve la fiebre por los coches "cucos".





27 de febrero: Apple cesa la fabricación de Newton, el primer aparato denominado PDA.



8 de julio: Nace Jayden Smith, hijo de Will Smith y futuro "Karate Kid".



7 de septiembre: Larry Page y Sergey Brin fundan la empresa Google y crean "otro buscador", cuya popularidad se hace imparable.

25 de septiembre: Starwars.com anuncia que su Episodio I va a llamarse La Amenaza Fantasma.





29 de octubre: John Glenn se convierte con 77 años en la persona más vieja en viajar al espacio.

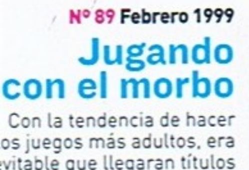




Nº 78 Marzo 1998

Un millón para el mejor

Este es uno de nuestros concursos más recordados. Nada menos que un millón de pesetas ofrecíamos a la persona capaz de responder a las 100 preguntas sobre videojuegos que planteamos a lo largo de 4 números. Algunas eran verdaderamente complicadas... No hace mucho organizamos un segundo concurso.



Nº 89 Febrero 1999

Jugando con el morbo

Con la tendencia de hacer los juegos más adultos, era inevitable que llegaran títulos más sangrientos y polémicos. Hicimos preestreno del beat ´em up *Thrill Kill*, que finalmente no salió por ser demasiado bestia. A *Carmageddon*, que venía precedido por la polémica de su versión PC, le dimos portada y reportaje... aunque el juego resultó ser soso.









Nº 92 Mayo 1999

Una capa de pintura

En estos tiempos, las consolas no se dormían en los laureles... ¡pero nosotros tampoco! En este número dimos un completo lavado de cara a la revista (ahora, las fichas, puntuaciones, etc. cambiaban su color en función de la consola de la que se hablara) y creamos algunas secciones nuevas: ¿Y Tú Qué Opinas?, En Voz Baja y Los Favoritos de...

Nº 97 Octubre 1999

A este le dimos un 100

... aunque solo fuera en gráficos. *Final Fantasy VIII* tenía un apartado técnico tan sorprendente que le dimos nuestro primer 100 en ese apartado (obtuvo una nota final de 98). Pero, aunque os sorprenda, no fue el único. *Final Fantasy IX* también alcanzó el 100 en gráficos y un 99 de nota final, solo un par de años después.





EL TESTIMONIO

Memorias del futuro

Por Marcos "The Elf" García
Director de PlayStation Revista Oficial
Redactor de Hobby Consolas de 1991 a 1993.



→**Es todo un placer** retroceder en el tiempo y recordar los pasajes que sirvieron para crear la primera gran revista de videojuegos para consola en España. Tuve la gran suerte de participar en el proyecto capitaneado por Amalio, con compañeros de la talla de José Luis y Juan Carlos, desde el inicio. Escogí como apodo The Elf (culpa de El Señor de los Anillos), y hasta ahora no he sido capaz de desprenderme de él. ¿Será por el grato recuerdo que guardo o porque las denominaciones de origen no se deben perder?

→**Todo comenzó con un anuncio** en MicroManía, en el que se buscaban redactores. Allí acudí yo, pendiente en ristre (José Luis lo recreaba a la perfección en sus caricaturas) y con la mente ocupada por esos tiempos en Atari ST, Amiga, un ya decadente Spectrum, y la irrupción de máquinas como Mega Drive o Game Boy. Escribí un artículo sobre *Shadow Of The Beast* y su tremendo apartado técnico. Me encantaría poder leer de nuevo ese pequeño texto, seguro que me provocaría alguna que otra sonrisa.

→**El caso es que tuve** la gran suerte de ser elegido y junto a José Luis y Juan Carlos, y bajo la mirada de Amalio, comenzó la gestación de Hobby Consolas. Os hablo del mes de junio, 1991, y la revista saldría a la venta en septiembre. ¿Por dónde empezar? Recuerdo gloriosas jornadas veraniegas probando juegos y juegos de NES, Master System, Mega Drive, Lynx, incluso Amstrad GX4000; consultando libros americanos de trucos y gruesos manuales de características técnicas que aportaban las compañías. En esta etapa también tuvimos los primeros escarceos con los Mac, Photoshop y las capturadoras para obtener pantallas de los juegos. Así fue el transcurrir de los cuatro primeros meses: jugar, escribir, capturar pantallas, probar trucos, elaborar mapas, crear secciones y sobre todo soñar. Porque trabajar en algo que es tu afición favorita solo puede calificarse de una manera: soñar. Recuerdo con especial cariño los inicios de las secciones Game Masters y Big in Japan, en las que di rienda suelta a mis inquietudes lúdicas.

→**Y nació el primer número.** Con la portada de Bart Simpson, póster de *Sonic* (el que tanto me costó hacer de *Ghouls'N Ghosts* pereció por motivos técnicos), el concurso de 1000 Game Boy y las ilusiones de toda la plantilla. El éxito no tardó en llegar y número a número se fue convirtiendo en el referente español del videojuego. Si conserváis alguno de los primeros 20 números me podréis ver en sus páginas, pendiente en ristre y, es más que posible, que mi espectro, en formato caricatura, aún dé vueltas por allí recordando algunos de los momentos más dulces e inolvidables de mi vida. ¡Feliz 20 aniversario!

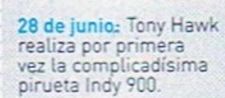
1999 →



1 de enero: Entra en vigor el Euro. Calcular las pesetas es un lío.



23 de junio: Se estrena en España la película Matrix. Llevar gafas de sol y gabardina se vuelve lo más molón.



28 de junio: Tony Hawk realiza por primera vez la complicadísima pirueta Indy 900.

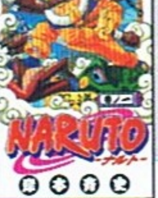


11 de agosto: Acaba el mundo... según las profecías de las Centurias de Nostradamus.



12 de octubre: Fecha aproximada del nacimiento del habitante 6000 millones de la Tierra.

19 de noviembre: Se publica el primer capítulo del manga Naruto en Japón.



LAS CONSOLAS

El último sueño de Sega

Saturn no funcionó como se esperaba, así que la compañía de Sonic lanzó, a una velocidad de vértigo, su siguiente consola, esta vez de 128 bits: Dreamcast. Mientras, el terreno de las portátiles seguía evolucionando.



Compañía **Sega** Lanzamiento **1999**
Precio **39.990 pesetas**



Compañía **SNK**
Lanzamiento **1998**
Precio **12.990 pesetas**



Compañía **Nintendo**
Lanzamiento **1998**
Precio **12.990 pesetas**

Dreamcast Estrenó el juego online, asombró con títulos como *Virtua Tennis* o *Jet Set Radio* y reconcilió a Sega con sus usuarios desengañados. Sin embargo, las deudas de la compañía dieron al traste con la fabricación de Dreamcast. Así acabó la historia de una gran consola que murió demasiado joven.

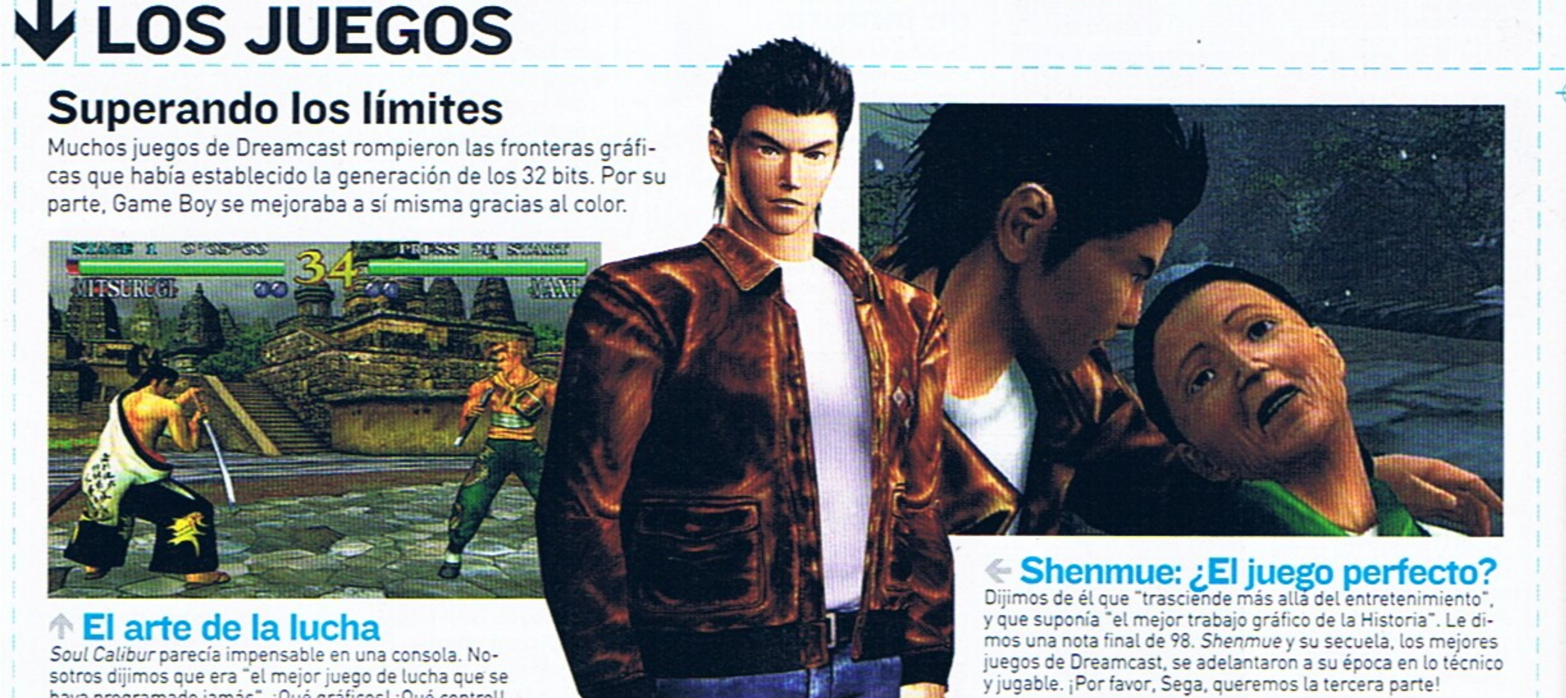
Neo-Geo Pocket La primera portátil de SNK tuvo una primera versión en blanco y negro, pero unos meses después llegó una versión en color. Tenía unas prestaciones decentes, pero no tuvo nada que hacer frente a la arrolladora presencia de los modelos de Game Boy.

Game Boy Color Se había bromeado con el tema durante años, pero al final se hizo realidad: la nueva Game Boy pasó a mostrar juegos en color. Lo añadía a juegos antiguos y movía otros pensados exclusivamente para ella. El resultado fue el esperado: un éxito de ventas.

LOS JUEGOS

Superando los límites

Muchos juegos de Dreamcast rompieron las fronteras gráficas que había establecido la generación de los 32 bits. Por su parte, Game Boy se mejoraba a sí misma gracias al color.



El arte de la lucha
Soul Calibur parecía impensable en una consola. Nosotros dijimos que era "el mejor juego de lucha que se haya programado jamás". ¡Qué gráficos! ¡Qué control!

Shenmue: ¿El juego perfecto?
Dijimos de él que "trasciende más allá del entretenimiento", y que suponía "el mejor trabajo gráfico de la Historia". Le dimos una nota final de 98. *Shenmue* y su secuela, los mejores juegos de Dreamcast, se adelantaron a su época en lo técnico y jugable. ¡Por favor, Sega, queremos la tercera parte!

El renacer de Game Boy
El lanzamiento de Game Boy Color sirvió como "excusa" para relanzar títulos clásicos (*Super Mario Bros* o *Link´s Awakening* son algunos ejemplos), pero también llegaron nuevas propuestas directamente pensadas para este formato, como *Donkey Kong Country* o, posteriormente, *Zelda: Oracle of Ages* y *Oracle of Seasons*.





35
fue la nota más baja que habíamos dado jamás. El premio fue, como no, para *Superman* de Nintendo 64. Por cierto, al primer *GTA* le dimos un 60 y a su continuación, un 49. Toma ya.

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE L[illegible]R



PÁGINA 128

DEUS EX HUMAN REVOLUTION nos adelanta cómo será el futuro, en que los humanos se harán implantes mecánicos para mejorar sus habilidades.



INFAMOUS 2

PÁGINA 124

Antes de leer nuestra primera impresión, será mejor que tengáis muy claro cómo queréis utilizar vuestros poderes. ¿Salvaréis la ciudad como un auténtico superhéroe o aterrorizaréis a sus habitantes metidos en el papel de supervillanos? La elección está en vuestras manos.



PÁGINA 130

SHADOWS OF THE DAMNED. Os damos nuestra primera impresión sobre el juego más oscuro y "macarra" de los creadores de *No More Heroes* y *Resident Evil*. ¡Salvaje!



PÁGINA 126

RE THE MERCENARIES 3D conseguirá meternos el miedo en el bolsillo.

EN ESTE NÚMERO...

Parece que durante los próximos meses se van a poner de moda las aventuras adultas. ¿Preferís un baño de terror o unas pinceladas de ciencia-ficción? ¡Todos ellos tienen una pinta increíble!

COLE NO ESTARÁ SOLO .Esta chica, Kuo, nos acompañará si seguimos la senda del bien. Si somos malotes, la traviesa Nyx la sustituirá. Ambas tendrán superpoderes.

■Junio ■Sony ■Aventura

INFAMOUS 2

Cuando eres tan poderoso como Cole McGrath, has de viajar a lugares más grandes para poder desarrollar tu potencial. ¿Que tal todo el planeta?

■ **SER BUENO NO SIEMPRE COMPENSA.** A pesar de que Cole McGrath usó sus poderes para defender el bien en *Infamous*, todos le echan la culpa de la destrucción de Empire City. Cole está atormentado, así que ha decidido viajar hasta la sureña ciudad de New Marais, en la que se supone que empezó la experimentación con los poderes que él heredó. Esta urbe es una especie de réplica de Nueva Orleans, con tranvías, pantanos, enormes monstruos mutantes... Ah, no, eso es nuevo. Por suerte, nuestro calvorota amigo se las apaña él solito para eliminar enemigos. Los ataques eléctricos (lanzar ondas de choque, planear con la energía de nuestras manos, etc.) que vimos en la primera parte serán más potentes. Además, también podremos lanzar ataques basados en otros elementos, como fuego o hielo.

Los de Sucker Punch también han remodelado el sistema de lucha, para que resulte más fluido y cómodo. Pero todo esto ya se sabía. La novedad que se acaba de anunciar es el editor de misiones. Dado que el desarrollo del juego será abierto, encontraremos misiones secundarias en el mapeado. Algunas estarán hechas por Sucker Punch, pero nosotros también podremos crear misiones del tipo que queramos: defender una posición, eliminar un número de enemigos... lo que se nos ocurra. Podremos subir esas misiones a Internet para que cualquier jugón del planeta se las encuentre en su partida, al más puro estilo *Little Big Planet*. ¡Imaginad las posibilidades!

→PRIMERA IMPRESIÓN

A falta de ver lo interesante que sea la campaña principal, el editor ya nos ha puesto los dientes largos. Promete ser completo.

LAS CLAVES

1 **LOS PODERES** de Cole van a aumentar en variedad y potencia. Atacar y desplazarse por la ciudad será espectacular.



2 **LA CIUDAD** tendrá protagonismo propio. Se ha diseñado para que sea cómodo moverse e investigar por ella.



3 **EL EDITOR** de misiones nos permitirá crear el caos de nuestros sueños. *¿Little Big Infamous?*



LOS PODERES serán mucho más variados que antes. Una vez más, podremos elegir cuáles "aprendemos" invirtiendo nuestros puntos de experiencia.



PARA DESPLAZARNOS por New Marais rápidamente podremos "grindar" por los cables, que se han dispuesto de tal forma que lleven a todos los sitios clave.

LAS DECISIONES QUE TOMEMOS AFECTARÁN A LA TRAMA GENERAL

LOS ENEMIGOS ya no serán humanoides. Hallaremos bichos deformes... y algunos de un tamaño brutal.

¿BUENO O MALO? Como en la primera parte, nuestras acciones repercutirán en los poderes que ganemos. Decidid si tendréis karma postivo o negativo....

¡OJO AL DATO!

Ellos nos lo cuentan...

SUS DESARROLLADORES VISITARON MADRID

El simpatiquísimo Nate Fox, director del proyecto en Sucker Punch, nos contó lo entusiasmados que están con *Infamous 2* y el enorme esfuerzo que están invirtiendo en su nuevo editor. Aquí lo tenéis, en plena batalla con Dani por hacerse con la última Hobby.

EL "SURVIVAL HORROR" por excelencia regresa, esta vez con una entrega de acción directa e intensa.

LAS CLAVES

1 **LA ACCIÓN** será la nota predominante en las 30 misiones que incluirá el juego. Siempre habrá zombis en pantalla.



2 **LA PUNTUACIÓN** dependerá de las muertes que encadenemos antes de que el tiempo llegue a cero.



3 **LOS PERSONAJES** serán conocidos: Jill, Wesker, Chris y Claire Redfield, Krauser, Barry, Hunk o Rebecca Chambers.

Verano **Capcom** **Acción**

RESIDENT EVIL THE MERCENARIES 3D

En los estadios de fútbol, a veces la grada gusta de entonar el famoso cántico de "jugadores, mercenarios"... Aquí os lo gritarán unos zombis un pelín enfurruñados.

LOS "RESIDENTES" INFECTADOS están a punto de recibirnos, y nos aguardan predispuestos a que hagamos una escabechina en lo que será la primera entrega de *Resident Evil* para 3DS. Esta vez no tendrá la forma habitual de "survival horror", sino que será un juego de acción pura y dura, ya que se trata de una adaptación remasterizada del modo Mercenarios que ya vimos en *Resident Evil 4* y *5*.

La dinámica será sencilla: hacer frente a oleadas de zombis antes de que el cronómetro llegue a cero. El objetivo será lograr la mayor puntuación, para lo cual habrá que encadenar muertes y buscar monolitos que nos den tiempo adicional. Habrá cerca de 30 misiones; nosotros hemos podido probar una versión con un tutorial y tres niveles (cubierta de barco, pueblo y asamblea pública), y os aseguramos que la adaptación a 3DS es una pasada.

LOS PERSONAJES SERÁN VIEJOS CONOCIDOS. Por ahora, están confirmados Chris y Claire Redfield, Jill Valentine, Hunk, Jack Krauser, Wesker, Barry Burton y Rebecca Chambers. Cada uno tendrá tres armas: pistolas, Mágnum, escopetas, rifles… e incluso un arco, en el caso de Krauser. Tocando la pantalla táctil cambiaremos de arma y usaremos objetos con facilidad. Además, antes de cada misión elegiremos ciertas habilidades: mayor fuerza de los ataques, capacidad defensiva, posibilidad de hacer ataques eléctricos cuerpo a cuerpo…

El apartado técnico será impresionante, en la línea de *Resident Evil 4* y *5*, pero en unas espectaculares 3D. El control también se ha adaptado bien, e incluso se va a mejorar con la posibilidad de desplazarse y disparar a la vez. ¡Afinad la puntería!

PRIMERA IMPRESIÓN

El control está muy bien adaptado y es espectacular. Lo malo es que no deja de ser un modo de juego de *RE 4* y *5*.



LOS MINIJEFES aparecerán de vez en cuando. Habrá que cuidarse especialmente de los que manejan una motosierra... a menos que queramos que nos decapiten.



EL MODO COOPERATIVO permitirá compartir acción a dos jugadores, ya sea en red local u online. Así será mucho más fácil lograr puntuaciones elevadas.

LAS MISIONES ESTARÁN SACADAS DEL MODO QUE YA VIMOS EN RE4 Y 5

LOS DISPAROS irán aderezados con una vista que se situará tras el hombro del personaje. En algunos casos, también podremos apuntar en primera persona para ser más precisos.

WESKER Y JILL, dos de los personajes más veteranos de la saga, no faltarán a la cita.

¡OJO AL DATO!



Manejaremos a Jill...

SE INCLUIRÁ UNA DEMO DE *RE: REVELATIONS*

El juego incluirá una demo de *Resident Evil: Revelations*, la nueva aventura de la saga, que será exclusiva de 3DS. En ella podremos manejar a Jill Valentine, a la que vimos por última vez en *Resident Evil 5* y que ya protagonizó tanto el primer *Resident Evil* como *Resident Evil 3*.

Agosto · Eidos · Shoot'em up

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Para tener un cuerpazo, no hace falta ponerse a dieta ni visitar el gimnasio. Solo hay que esperar al año 2027, pasar por quirófano, e implantarnos unos brazos que serán la envidia del vecindario.

LA RELACIÓN ENTRE HUMANOS Y MÁQUINAS es uno de los pilares del movimiento ciberpunk (como se ve en Ghost in the Shell o Blade Runner) y también uno de los ejes de *Human Revolution*, la precuela de *Deus Ex*, que se desarrollará 25 años antes de la historia original.

Nosotros tendremos que descubrir una conspiración a través de los ojos de Adam Jensen, un experto en seguridad privada que se realizará diversos implantes biomecánicos tras sufrir una paliza casi mortal. El desarrollo tendrá muchas influencias "roleras" y estará dividido en secuencias de combate, infiltración, pirateo de ordenadores y conversaciones, en las que podremos escoger nuestra respuesta para obtener informaciones diferentes.

→ **TODAS LAS SITUACIONES** se podrán resolver por distintas vías. En un escenario con rehenes, los fanáticos de la acción podrán jugársela entrando a tiros por la puerta principal (con un sistema de cobertura semiautomático en tercera persona), aunque también podremos buscar una alternativa y colarnos sin ser detectados, o utilizar los sistemas de seguridad en nuestro beneficio... todas estas decisiones nos llevarán a distintos finales, que podrán decidir el destino de la humanidad.

La carga narrativa de *Human Revolution* será enorme, y estará repartida entre diálogos, secuencias de vídeo y archivos que encontraremos desperdigados por el escenario, lo que conseguirá una sensación inmejorable de estar en un futuro cercano.

→ **PRIMERA IMPRESIÓN**

La ambientación, el sistema de implantes y la libertad de acción lo convierten en uno de los títulos más prometedores de los próximos meses.

LAS CLAVES



1 LOS IMPLANTES nos otorgarán habilidades sobrehumanas, que podremos mejorar con puntos de experiencia.



2 LA LIBERTAD de juego. Podremos optar por luchar "de frente" o infiltrarnos utilizando vías alternativas.



3 LA AMBIENTACIÓN ciberpunk estará muy lograda. A esto contribuirán los escenarios y decenas de personajes.



PARA DESTAPAR UNA CONSPIRACIÓN tendremos que enfrentarnos a las fuerzas del orden, a robots y a los equipos de seguridad de las grandes corporaciones.



EL DESARROLLO alternará combates, sigilo, diálogos y pirateo de ordenadores.



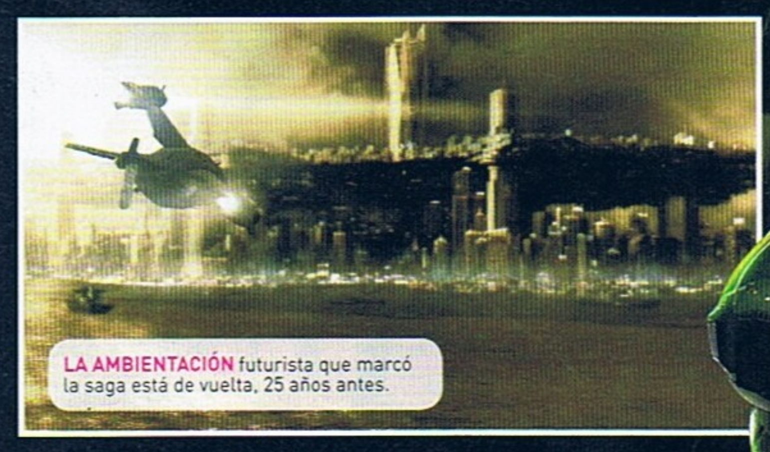
¡OJO AL DATO!



La edición Augmented

UNA VERSIÓN CARGADA DE EXTRAS

Incluirá una misión adicional, 10.000 créditos, cinco piezas de equipo, Making Of, una banda sonora, cómic animado y un libro de arte de 40 páginas.



LA AMBIENTACIÓN futurista que marcó la saga está de vuelta, 25 años antes.

GANAREMOS HABILIDADES GRACIAS A LOS IMPLANTES



ADAM JENSEN, el héroe, es un antiguo SWAT mejorado gracias a los implantes.

LOS DEMONIOS quieren sangre, pero va a ser la suya la que brote, a tiros.







LAS CLAVES



1 LA OSCURIDAD. En los niveles habrá que activar diversos interruptores de luz para que los demonios se vuelvan vulnerables.



2 JOHNSON. Esta peculiar calavera parlante será nuestra arma: se transformará en pistola, antorcha, ametralladora, escopeta...

■Junio ■EA ■Acción

SHADOWS OF THE DAMNED

SHINJI MIKAMI Y GOICHI SUDA, las mentes pensantes de *Resident Evil* y *No More Heroes*, han unido su gusto por los demonios y la sangre para sacarse de la chistera este juego de acción en tercera persona. En él controlaremos a García Hotspur, un cazademonios con cierto deje canalla que tendrá que adentrarse en el Inframundo para recuperar a su amada, Paula, y derrotar a Fleming, el mandamás de las tinieblas.

→LOS DISPAROS SERÁN LA BASE DEL JUEGO, de modo que podremos usar varios tipos de armas para desmembrar a los enemigos y a los jefazos finales. Lo curioso es que la munición de esas armas no será de plomo, sino de luz. Si disparamos a la cabeza, veremos la muerte en un espectacular tiempo bala. Sin embargo, la oscuridad jugará un importante papel, ya que si no llenamos las estancias de luz, los rivales serán invulnerables y nuestra vitalidad irá menguando. Además, podremos mejorar nuestras habilidades en la tienda, con las gemas que recojamos por los escenarios. Para complementar la labor de Mikami y Suda, la música estará firmada por Akira Yamaoka, que compuso las memorables melodías de *Silent Hill*. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

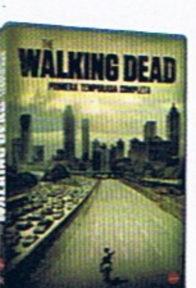
Va a ofrecer acción, sangre y balas por un tubo, con un control muy directo y sencillo, aunque el apartado gráfico nos ha dejado un poco fríos.

MUCHO MÁS QUE

ESTRENOS

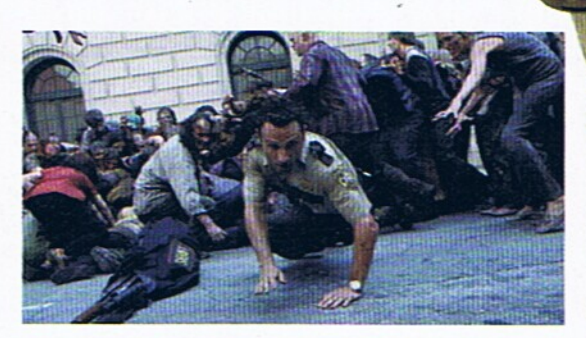


The walking dead (1ª Temporada)



- Género Terror
- Protagonistas Andrew Lincoln, Jon Bernthal...
- Director Varios
- Precio 32,95 € (Ed. Especial)
- También en Blu Ray 39,95 €

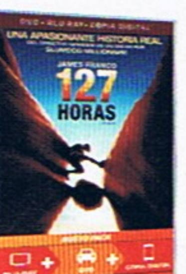
VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★☆





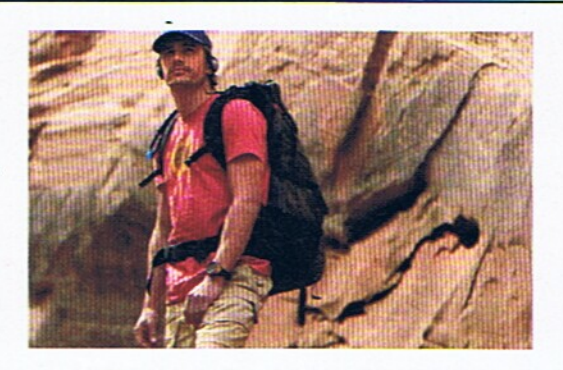
ARGUMENTO: El policía Rick Grimes despierta de un estado de coma tras tener un accidente y se encuentra en un mundo arrasado por cadáveres hambrientos de carne fresca. Ante este desolador panorama, emprende la búsqueda de su familia mientras se une a otros supervivientes.
EXTRAS DVD: Making of, Dentro de The Walking Dead, Detrás de las escenas, Metraje extra, Un adelanto con Robert Kirkman, Tráiler y spot... ✶

127 horas



- Género Drama
- Protagonistas James Franco, Kate Mara, Amber Tamblyn...
- Director Danny Boyle
- Precio 21,99 € (incluye DVD, Blu Ray y copia digital)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: Esta es la verdadera historia del alpinista Aron Ralston, una extraordinaria aventura de supervivencia donde el protagonista debe salvarse a sí mismo después de que una piedra se estrelle contra su brazo y le atrape en un cañón aislado de Utah. Durante 5 días sobrevive a las adversidades y descubre que tiene el coraje para liberarse.
EXTRAS DVD: Escenas eliminadas (21 minutos de final alternativo), 127 horas, una visión extraordinaria... ✶

Skyline



- Género Ciencia ficción
- Protagonistas Eric Balfour, Scottie Thompson...
- Director Colin y Greg Strause
- Precio 18 €
- También en Blu Ray 25 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: Después de una noche de fiesta, un grupo de amigos son despertados a causa de una potente luz llegada del cielo. Pronto descubren que se trata de unos extraterrestres que pretenden arrasar la población mundial. Un grupo de supervivientes deberá luchar por sus vidas mientras el mundo se desvanece a su alrededor.
EXTRAS DVD: Audiocomentarios, Escenas eliminadas y extendidas, Previsualización, Trailers... ✶

MÚSICA

L.A. Noire

La música juega un papel fundamental en la nueva aventura de Rockstar, y prueba de ello son estos dos álbumes: L.A. Noire Remixed, incluye 6 clásicos del jazz interpretados por aclamados DJs, y la banda sonora oficial está inspirada en las películas de los años 40.

- Compañía Rockstar
- Precio No disponible



LIBROS

Juego de Tronos

El estreno de la serie de televisión basada en e[l] primero de los volúmenes de Canción de Hielo y Fuego ha vuelto a poner de moda esta saga d[e] George R. R. Martin. Una lectura imprescindibl[e] para los amantes de la fantasía.

- Editorial Gigamesh
- Precio 14 €

VIDEOJUEGOS

ESTRENOS

DVD



Balada triste de trompeta

- Género Tragicomedia
- Protagonistas Carlos Areces, Antonio de la Torre...
- Director Álex de la Iglesia
- Precio DVD 17,99 €
- También en Blu Ray 21 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★☆☆☆



ARGUMENTO: Dos payasos que lucharon en la Guerra Civil se enfrentan a muerte por el amor de una bailarina durante los años del franquismo.
EXTRAS DVD: Tráiler, Ficha artística, Fichas de doblaje, Ficha Técnica... ✶





The Green Hornet

- Género Acción
- Protagonistas Seth Rogen, Jay Chou, Cameron Diaz...
- Director Michel Gondry
- Precio 17,99 €
- También en Blu Ray 21,99 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Britt Reid, el hijo de un magnate de la comunicación muerto en extrañas circunstancias, entabla amistad con Kato, uno de los empleados más aplicados e ingeniosos de su padre. Deciden luchar juntos contra el crimen, impartiendo justicia a su manera y haciendo de cada misión una mezcla de acción desenfrenada y humor.
EXTRAS DVD: Tomas falsas, Comentarios de los realizadores, Black Beauty: Renace un coche genial... ✶



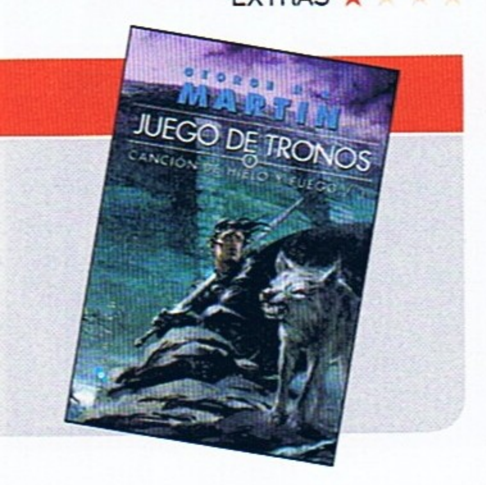
El arrecife

- Género Suspense
- Protagonistas Adrienne Pickering, Gyton Grantley...
- Director Andrew Traucki
- Precio 14,95 €
- También en Blu Ray 24,50 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★☆☆☆



ARGUMENTO: Un grupo de amigos planea una semana de navegación y buceo en el arrecife de coral más hermoso del mundo. Pero cuando su barco vuelca, su sueño se convierte en pesadilla. Uno de ellos decide permanecer sobre la quilla mientras los otros cuatro intentan alcanzar el arrecife a nado. Todo va bien hasta que son acechados por un tiburón blanco...
EXTRAS DVD: Tráiler, Como se hizo, Ficha artística, Ficha Técnica... ✶



CINE

X- Men: Primera Generación

La nueva entrega de esta saga relata los primeros pasos en la escuela del Profesor Xavier de personajes míticos como Bestia, Tormenta o Cíclope.

- Productora 20 Century Fox
- Estreno 3 de junio



DEAS PARA COLECCIONISTAS

jetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones



◀ CUIDADO, QUE ESTE PELUCHE MUERDE

¿Quién no conoce a la planta carnívora de los juegos de Mario? Después de esquivarla durante tantas partidas, es hora de firmar la paz con ella y dejar que se nos acerque, que ahora es mucho más blandita y menos peligrosa.

Más información en:
www.skynet-shop.com
Precio: 14,95 €



VÍSTETE COMO EL DIOS DEL TRUENO ▶

El reciente estreno de la película ha puesto de moda a este superhéroe, que ha protagonizado también juegos en todas las consolas. Si con eso no os basta, podéis poneros también esta camiseta, adornada con el martillo Mjolnir.

Más información en:
www.planetacomic.net
Precio: 21 €





◀ SONIC ECHA EL FRENO PARA JUGAR AL AJEDREZ

El ajedrez es un juego pausado para gente con paciencia... o eso creíamos nosotros, porque si las fichas son personajes de los juegos de Sonic, quizá la cosa cambie. ¡Nunca ha habido una partida tan veloz!

Más información en:
www.mccplanet.com
Precio: 38,90 €



◀ UN LLAVERO CON SABOR RETRO

Con este llavero, cada vez que abráis la puerta de vuestra casa recordaréis viejos tiempos, porque es una réplica del mando de Atari que no solo nos permite mover el joystick, sino que además tiene sonidos de juegos clásicos.

Más información en:
www.vistoenpantalla.com
Precio: 14,90 €

SACKBOY QUIERE DESAYUNAR CONTIGO ▶

El simpático protagonista de *Little Big Planet* aparece en versión "afro" en esta taza, que os provocará una sonrisa cada vez que vayáis a beber un trago de vuestro café. Es apta para microondas y lavavajillas.

Más información en:
www.vistoenpantalla.com
Precio: 5,90 €



MANGA Y CÓMIC

Devil May Cry 3

genial juego de Capcom obtiene su réplica en rma de manga. Dante es un cazademonios que un a recibe el encargo de rescatar a una chica llamada cia. Así arranca un festival de acción y tiros.

ublicado por: Glénat
recio: 8,95 €



God of War

En este cómic tenéis toda la historia de Kratos, desde su más "tierna" infancia hasta que se enfrentó a los mismísimos dioses. Cuenta con guión de Marv Wolfman.

Publicado por: Panini
Precio: 15 €



EL MES QUE VIENE

VIAJAMOS A LOS ANGELES Y...

¡Te traemos los juegazos del E3!

La feria de videojuegos más importante del mundo se celebra de nuevo, así que el próximo número estará lleno de novedades, anuncios, nuevas consolas, entrevistas... ¡El reportaje más completo que puedes imaginar!

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios ajenos a nuestra voluntad. Lamentamos las molestias que se pudieran ocasionar.

STAFF

DIRECTOR: Manuel del Campo

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

SECRETARIAS DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez, Carlos Hergueta, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Melissa

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
PUBLICIDAD: Noemí Rodríguez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: DISPAÑA.
Avda. Llano Castellano, 43, 2ª planta
28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 07/2011

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por 



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.

